DOSYA KIYAMET SONRASI HİKÂYELERİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2018/03 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 125 • ISSN: 1307-8933

HEDİYE 2 POSTER
OVERWATCH & KINGDOM COME DELIVERANCE



KINGDOM COME DELIVERANCE
Witcher'ın mirası doğru ellerde mi?

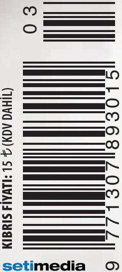
+

DOSYA
Yarış simülasyonlarına nereden başlamalı?

Shadow of the Colossus

SEVDİĞİMİZ ŞEYLERİ HATIRLAMA ZAMANI!

YERLİ YAPIMLAR BİR ŞAHANE!
- Remnants of Naezith
- Swaps and Traps
- Stygian



AYIN DİĞER OYUNLARI

SUBNAUTICA • **SID MEIER'S CIVILIZATION VI** RISE & FALL • **L.A. NOIRE** THE VR CASE FILES • **UFC 3**
AGE OF EMPIRES DEFINITIVE ED. • **DRAGON BALL FIGHTERZ** • **ASSASSIN'S CREED ORIGINS** THE HIDDEN ONES




syf.
44

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



Ejderha kesmediğimiz bir Orta Çağ RYO'su mu?





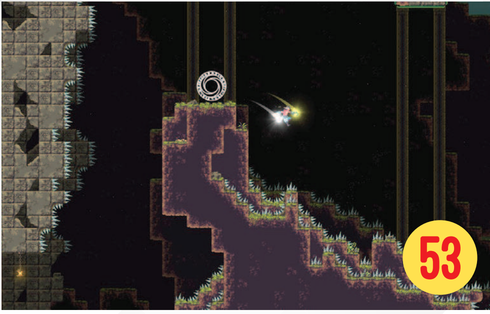
ALT

DOSYA

MEDDYA

DATA

PiKSEL







"Gölge etme başka ihsan istemez" dedik yine gelip dikildiler güneşin önüne.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

DEĞİŞİK MİSİNİZ?

Geçen ay yerli yapım Stygian'ın Steam'e düşen demosunu oynadıktan sonra, nesini bu kadar sevdiğimi düşünürken "aha buradan köşe yazısı çıkar" dediğim bir noktaya geldim. Şimdi oradan devam edeceğim becerebilirsem...

Birkaç sayfa sonra demo izlenimlerimizi de okuyacağınız Stygian'ın özgüveninden etkilendim, etkilenmekle kalmadım kendime sonuçlar çıkardım. Kime benzesem diye debelenmiyor bu oyun. Yükselen bir dalganın ucuna ilişmeye, diğerleriyle birlikte akıp gitmeye de çalışmıyor. En çok benzediği oyunlardan bile bambaşka bir karakter sergilemeyi başarıyor, kendini sakınmıyor. Galiba bu çağda erişilmesi en zor ruh hallerinden biri bu. Etkileşim alanınız genişledikçe kıyaslanmaya ve kendinizi kıyaslamaya daha açık hale geliyorsunuz çünkü. Siz hiç takmasanız da, adını bile duymadığınız bir şeyin taklitçisi ilan edilmeniz an meselesi... İyi ihtimalse, bunun farkında olmamanız.

Giydiğiniz giysilerden yaptığınız esprilere, sevdiğiniz renklerden kurduğunuz gelecek hayallerine kadar bir başkasının hayatını kopyalıyorsunuz. Kendiniz olmak konusunda şansınızın iyice azaldığı bir zamanı yaşıyorsunuz çünkü. İdoller birer birer ölürken, her yerden fenomenlerin fırladığı, sizden tek farkı daha çok fark edilmek olan birilerinin aniden yol göstericilere dönüştüğü bu garip zamanda yürünecek yeni bir yol bulmak çok zor. Üstelik bu kadar acıklı laftan sonra bir tavsiyem falan da yok, sadece umarım zannettiğim kadar zorlu geçmiyordur gençliğiniz.

Ne eskimiş bir formülü tekrar eden ne de diğerlerinden ayrılacağım derken çamura saplanan ayrıksı yaşam formları, bizi burada heyecanlandırmaya devam ediyor. Diliyorum ki sizler de diğerlerinin gürültüsü arasında bu değişik şekilleri bizimle birlikte incelemeye, anlamaya çalışmaya devam edersiniz. Mart'a, Oyungezer'in en kar görmemiş ilkbaharına hoş geldiniz.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Son iki aydır o kadar çok mektup geldi ki ne olduğumuzu şaşırdım vallahi. Artık daha mı çok insan dergiyi okuyor, yoksa kalan az insan kendini daha mı rahat hissediyor da mı yazıyor bilemiyorum ama o kadar çok güzel mektubu sayfa arttırmamıza rağmen mecburen makaslarken öyle içim acıdı ki... Mektupları kuşa dönen herkesten özür.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: HAZAL ÇAMUR



SELAMOGZ GENİŞ GENİŞ OTURMAYI SEVDİ

KİTAP KURDUNDAN SELAMLAR

Merhabalar efenim. Öncelikle GIST'te benim için bir ritüel olan getirdiğiniz dergilerden alıp bütün OGZ ahalisine imzalatmayı bu sene başaramadım. OGZ standında gün boyu sadece 2-3 kişiyi görebildim. İnşallah seneye bu ritüeli gerçekleştirebilirim :)

Bu ayın konuğu da Hazal Ablaymış. Benim gibi kitap seven birini bulunca hem bir hâl hatır sorayım hem de birkaç tavsiye alayım dedim. Öncelikle dergide bulunan kitap sayfalarını büyük bir beğeniyle takip ediyorum. Son zamanlarda birkaç sanal gerçeklik kitabı (Warcross ve Başlat - Ready Player One) okudum ve gayet beğendim. Hazal Abla önereceğin bu tip kitaplar varsa okumayı çok isterim.

Son olarak da Ömer Abi bu anime olayına ben hiç alışamadım. Sadece bir tane anime izledim, o da Sword Art Online'dı (evet sanal gerçeklik olayı bayağı ilgimi çekiyor :)) Bana farklı olarak şöyle aksiyonlu birkaç anime önerir misin?

Bu arada biz her zaman buralardayız. Siz duruşunuzu bozmadan her ay bu sayfaları bize dolu dolu vermeye devam ettiğiniz sürece biz de sizin yanınızda olmaya devam edeceğiz. Hoşça kalın. Biterken bir şey çalmıyordu. - Eray Utku

Selamlar Eray, aslında denk gelmemiş değilsin, yoktu çoğu insanımız orada da o yüzden öyle gelmiştir sana. Bir kere çoğunluk zaten İstanbul'da değil, İstanbul'da olanlardan da işte uğrayan oldu olmadı falan derken az kişiydik yani. Seneye dışarıdaki insanları da "gelin yahu, bizim evde kalırsınız, yer yatağım var mis gibi" falan diyerek ikna etmeye çalışacağım ama hayırlısı.



ENDİŞELENDİĞİNİZ İÇİN SEVİNDİĞİMİZİ SÖYLESEK AYIPLAR MISINIZ :)

Merhaba Eray! Kitap kurtlarına özel şömine önünde, hemen arka çaprazında dev bir kütüphane kalan locamıza hoş geldin :) Sanal gerçeklikten öte onu da içine alan siberpunk türüne dair bir önerim olacak: Türün efsanesi Neuromancer. Fakat 6:45 baskısını asla ama asla önermiyorum. Çeviri ve editörlük kan ağlıyor. Bulabilirsen sahaflardan Altın Kitaplar baskısına şans ver derim. Matrix Avcısı adıyla basılmıştı. Diziye de esin kaynağı olmuş olan Değiştirilmiş Karbon'u da öneririm. Ayrıca güzel sözlerin için çok teşekkürler. İnsana şevk veriyor ^^ - Hazal

Ooo aksiyon anime mi istedin, âlâsı var bende. Bu ay gaza gelip derginin en arkasında dibine kadar övdüğüm Gurren Lagann var mesela. Daha coşkun bir aksiyon bulamazsın. Fate/ Extra ve Fullmetal Alchemist gibi klasikleşmiş örneklerimi de vereyim ayrıca. Ha bir de Code Geass efsanesini dile getireyim arada, uzun zamandır beklenen 3. sezonu yolda, o gelmeden bir elden geçirmek isteyebilirsin.

Benim cevabım biterken Another One Bites the Dust çalıyordu ama valla billa tesadüf :) Sen de iyi bak kendine, güzel dileklerinin birkaç katı da sana gitsin.

DERTLEŞELİM

Selamlar tüm Oyungezer ekibi. Son mailimden bu yana derginize abone oldum. Ama hâlâ

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...











içim rahat değil. Allah aşkına söyleyin doktor bey, batıyor muyuz? Ne yapmalı dergiyi kurtarmak için? Kendimi Yaprak Dökümü›ndeki Ali Rıza Bey gibi hissediyorum. Yeter ki tadımız kaçmasın. Kickstarter, meclisin önüne kendimizi zincirleme vs. ne yapsak kurtarırız dergimizi?

Neyse bu sefer geçen seferki gibi ağlama duvarına çevirmeyeceğim maili. Birkaç sorum olacak:

1. Allah'ını seven üstüme bir strateji atabilir mi? *Civizalition* kabak tadı verdi oynaya oynaya. *Total War* da miadını doldurdu. Bir de eliniz değmişken Sovyetler Birliği ve Soğuk Savaş üzerine bir oyun da önerebilir misiniz?

2. This War of Mine veya Life is Strange gibi hikâyesiyle beni daşlara vuracak bir oyun var mı bildiğiniz?

3. Sizleri Google gibi kullandığımın farkındayım ama Chungking Express gibi aşkı orta az pişmiş biftek kıvamında ince ince ama güçlü anlatabilecek bir film bilen var mı aranızda? Duygusal zamanlardan geçiyorum. Help!

4. Bir de enteresan bir şey var, ben mazoşist gibi düşük puan alan oyun incelemelerini okumayı acayip seviyorum. Bir tek bende mi var bu sapıklık acaba ya?

Not: Pixel bölümüne hasta olduğumu tekrardan belirteyim. Siz gereğini biliyorsunuz. Amin. *- Can Soyaslan*

Selamlar Can, sen öyle deyince aklıma Otostopçunun Galaksi Rehberi'nde "Kafamıza kâğıt mı geçirelim, ne yapalım?" diyenlere "yani geçirin isterseniz siz bilirsiniz" diyen adam geldi. Yani zincirle istersen kendini bir yerlere, sen bilirsin :) Daha bir yerlere gittiğimiz yok merak etmeyesin, öyle bir şey olursa önceden haberdar ederiz zaten ki ülke çapında kutlama hazırlıkları erkenden başlasın :) Ama şaka bir yana, her okur üç arkadaşına söylese, onlar da üç arkadaşına söylese… Bir yana dedim bırakamadım :) Şaka bir yana Serpil'in de dediği gibi herkese çekici gelmeye çalışan dağılmış bir dergidense yenisiyle eskisiyle kendi kafasında bir okur kitlesiyle yürüyen böyle bir Oyungezer'in de tadı ayrı. Gittiği yere kadar böyle tatlı tatlı devam.

1. Bence senin artık Hearts of Iron IV'e başlama zamanın gelmiş. Ha ama tabii tam aradığın oyunun World in Conflict olduğu su götürmez bir gerçek Soğuk Savaş da diyorsan. Operation Flashpoint'i de unutmayalım aksiyon seversen.

2. Hmmmm…. Sanırım bu sorunun doğru yanıtı Valiant Hearts: The Great War. Veya Quantic Dream'in oyunları. Heavy Rain mesela ilk adreslerinden biri olsun.

3. Tarif ettiğin tattaki yapımları çok severim ama dediğin filmi de hiç izlemedim, ilk fırsatta bir göz atayım. Güney Kore'den My Sassy Girl'ü izlemediysen kesin izlemelisin zaten, klişe bile oldu hatta bu öneri. Anime filmlere hayır demezsen kısacık bir film olan 5 cm Per Second muhteşemdir. Seversen direkt yönetmenin diğer filmlerine de atla.

4. Kesin Yiğit'in geçen ayki Wheel Riders Online yazısından sonra yazmışsındır bunu :) Yazarlara bazen uyduruk oyunlar iteledeğim, onlar şikâyet ettikçe "yaz ulan" diye baskı yaptığım, işkence çektirdiğim, sonunda da öyle acayip acayip yazılar aldığım doğrudur :)

Görüşmek üzere yeniden. Piksel'e selamını ilettim ama karşılık olarak bip bip bir şeyler söyledi 8 bit olarak anlamadım, teşekkür etti sanırım.



En güzel şarkılar bile bazen sıkabiliyor ama Another One Bites the Dust onlardan biri değil!

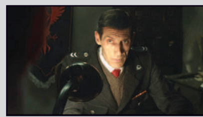
Videolarda Bu Ay



Biliyorum çok eski muhabbet ama bütün ay videodan videoya atlaya atlaya şu Jimmy Kimmel vs. Matt Damon geyiklerine güldüm: **tinyurl.com/ogz-125-jimmy-matt**



Seriyi sevip sevmemeniz ayrı mesele (ben çok severim) ancak şu fragman nasıl fecahat bir gazdır öyle: **tinyurl.com/ogz-125-mission-impossible**



Papers, Please oynamadım ve şu muhteşem kısa filmi izledikten sonra… Oynayasım daha da kaçtı: **tinyurl.com/ogz-125-papers-please**

BU SEFER LVL UP

Selamlar OGZ ekibi.

1. Senua'ya bayıldım da oynamamış okurlara tavsiye ederim. Oyunda arayüz denen şeyin olmamasını bu kadar güzel ayarlayabilirlerdi. Kesinlikle kulaklıkla oynayın. Ben obsesif kompulsif bozukluk hastasıyım. İlaçla kontrol edilebilen şizofreni gibi değil de kendi bilincinizi kaybetmediğiniz, yani saçma olduğunu bildiğiniz halde aklınıza gelen vesveseler veya takıntılar oluyor. Senua'da böyle bir şey dikkatimi çekti. Bir sütunun sağından bakınca farklı solundan bakınca farklı görüntüler ortaya çıkması bana biraz obsesyonların, yani takıntıların kompulsif, yani harekete dökümü gibi geldi. Lan dedim bana ne kadar tanıdık geldi, şizofren miyim acaba ama neyse ki biliyorum ki benim hastalığımda görülen sanrılar, duyulan gaipten sesler yok. Acaba sizde ya da oynayanlarda bazı sahnelerde ulan bende var bu diye düşünen kendini hasta ilan eden var mıdır?

2. o A.D.'den haber var mi? Age of gibin gözüküyor, güzele benziyor.

Kendinize iyi bakın, hepimiz Senua'yız, hepimiz azıcık deliyiz. Beyninize sağlık. *- Görkem Bulut*

Selamlar Görkem.

1. Geçmiş olsun mu denir ne denir bilemedim :) Hellblade'i ben de aldım ilk fırsatta ama oynama fırsatım

olmadı henüz. Hazal sen oynadın mı?

Oynadım efenim. Ayrıca Görkem'in hastalığını kabulleniş şekli çok hoşuma gitti.

Psikanaliz kitaplarına özel bir sevgi besliyorken benzer şeyler düşünmemem mümkün değildi. Ama Senua'nın hastalığından çok ben bazı şeyleri psikanalitik açıdan sembolik olarak yorumlamayı tercih etmiştim. Bu da oyuna benim gözümde bambaşka bir anlam yükledi. Özellikle sonu böyle yapmakla doğru bir karar verdiğime işaretti sanki.

Evet, ben de bazı sahnelerinde kendime pay biçtim. Bence bunu yapanların sayısı oldukça fazladır. Benim özdeşleştirdiğim kısım seslerdi. Herhangi bir rahatsızlığım bulunmasa da durumlara/sahnelere iç ses uydurmayı seven biri olarak "demek gerçekten olsa böyle olurmuş" dediğim anlar oldu :) - H

2. Kendisi taaaaa 2003'ten beri geliştirilen bir strateji. Ekip arada bir neler yaptığını paylaşıyor sitelerinden. Bir yandan 2003 yuh ama bir yandan da yolunda gidiyor gibi, bilemedim. Denemek lazım ki alpha sürümü indirilebilir durumda, sen bir dene istersen?

Ben deli değilim, tek akıllı benim. Yine uğrayasın tez zamanda.

Sen deli değilsin tabii, işkoliksin Ömer -_- - H

UFAK TAVSİYE/İSTEK

Selam Oyungezer ailesi, 2002'den (evet sizin Level olduğunuz, benim 10 yaşında olduğum zamandan) beri çok severek takip ediyorum sizi. Bu cümle okur kitlenizin çoğunluğu için ortak paydadır eminim ama yine de bunu belirtmesem kendimi kötü hissederdim.

Okur olarak sizi çok sıkı takip ettiğim dönemler de, neredeyse hiç okuyamadığım dönemler de oldu ama dijital dergi sayesinde ayrılmaz parçam oldunuz. Ufak isteğim de aslında bunun hakkında.

Dergiyi akıllı telefondan okurken zoom yapıp okumak gerekiyor normal olarak. Dergi tasarımı çoğu sayfada bir sayfayı dikine üçe bölüp her birine ayrı ayrı yazıları yerleştirmek şeklinde. Bu tasarım dergisini telefondan okuyanlar için çok ideal yalnız sayfanın tamamına ya da yarısına yayılan satırlar olduğu zaman ya tüm satırı görmek için okunamayacak kadar az bir yakınlaştırma seviyesi kullanmak gerekiyor ya da ekranı sürekli kaydırmak gerekiyor. Özetlemek gerekirse sayfaları en az üçe bölerseniz beni ve belki benzer sıkıntıyı yaşayıp paylaşmaya değmeyecek kadar küçük gören okurlarınızı çok mutlu edersiniz.

Kalın sağlıcakla (bu kalıbı bile sizden öğrendim). *- Cem Özdemir*

Niye ortak paydadır diyorsun da aramıza yeni katılanları dışlıyorsun ya. Sen uyma ona dergiyi yeni okumaya başlamış genç arkadaşım, yaşlıyım diye artistlik yapıyor işte :) Sana da selam Cem.

Hmmm... İlginç bir konudan bahsetmişsin. Dergiyi dijital olarak daha rahat okunabilecek şekilde tasarlamak evet güzel olurdu ama öte yandan tasarım konusunda uçabilme potansiyelini sınırlardı sanki. Ama ben bilmem elbette ki, Gizem ne düşünür önemli olan o. Ne düşünürmüş: *Valla ben de 3 sütun yazıyı daha çok seviyorum açıkcası. Dijitali geçtim fiziksel dergiyi okurken de göz daha rahat takip ediyor yazıyı diye düşünüyorum. O halde HER ŞEYİ 3'E BÖLÜYORUZ!*

Teşekkür ediyorum ilettiğin için. Sen de benzer şekillerde kalasın. Yalnız düşününce "kalın sağlıcakla" kalıbı benim de pek başka yerde denk geldiğim bir kalıp değil, ben de mi Level/Oyungezer'den alıştım acaba?

BU SPOTU TELEFONDA DİJİTAL DERGİDEN OKUMAK ZOR OLSA GEREK O ZAMAN?



Hymn of the Fayth'in ezgileri duyulduğu anda durgunlaşıp hazırola geçmek kaçınılmaz.

SİSTEMLER DE YAŞLANDIKÇA GÜZELLEŞSE YA?

Selam, nasılsınız? Bence iyisiniz. Neyse sorulara geçeyim.

1. İlk oyun konsolunuz neydi?

2. En sevdiğiniz oyun nedir (en sevdiği oyun Minecraft olan başka birisi var mı diye merak ettim diye yazıyorum sadece bu soruyu)?

Yazım imlasına önem verdiğinizi düşünerek sizden özür diliyorum :d *- Nerden Evden*

Selam Nerden Evden (umuyorum gerçek adın bu değildir, yoksa zor bir çocukluk geçirmişsin demektir). Doğru tahmin ettin, iyiyiz, fena sayılmayız, ben de bir tahminde bulunayım… Bence sen de iyisin!

1. Kara kutum vardı. Nam'ı diğer Atari 2600. River Raid, Tom Boy oynardık, babamın maaşını joystick tamirine veya yeni joystick almaya yatırır, ay sonunu zor getirirdik. Güzel günlerdi.

Atari. Sonrasında ikinci ve son oyun konsolum olan PS2'yi almıştım. Çünkü o sırada PS3 çıkmıştı ve dolayısıyla 2 epey ucuzlamıştı. Derken Kingdom Hearts'la tanıştım sayesinde. Hey gidi. - H

2. Yani illa ki tek bir oyun söyle dersen Final Fantasy 8 derim. Yeri çok ayrı... Minecraft'a uzaktan saygı duymakla yetiniyorum, bizim tayfadan Buğra ve Ege çok sever, başka meraklısı varsa bilmiyorum.

Bir tane seçeceksek ben yokum >.> Bir de tekrar tekrar oynadığım bir oyun seçeyim desem bende öyle bir şey de mümkün değil. Çünkü öyle çılgın bir hafızam var ki izlediğim, okuduğum, oynadığım hiçbir şeyi en küçük detaylarına kadar unutmuyorum. Böylece anın ruhunu da aynı şekilde zihnimde koruyorum. Hayır, böyle bir hafıza iyi bir şey

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

oyungezer.com.tr · facebook.com/oyungezer · twitter.com/oyungezer · youtube.com/oyungezer · steamcommunity.com/groups/oyungezer

değil. Bakın fillere, ne kadar kindarlar. - H

Ah ah imla deme bana, her Selam'da 4-5 saatimi gelen mektupların imlasını düzeltmeye ayırıyorum :((((

İSTEK/TALEP

Tekrar merhaba, geçen ayki gibi samimi bir cevap alınca gerçekten çok mutlu oldum, doğru insanlarla muhatap olduğumu tekrar gösterdiniz. Allah'ın izniyle kendi oyunumu yaptığım gün geldiğinde bu günlere güleceğiz. Sözüm söz.

Yapacağım oyunun temellerini atmaya başladım, çok yavaş ilerleyecek ama en azından bir şeyler yapmaya başladım, en temelden girdim konuya. Şu an hikâyesini, detayları planlıyorum insanlara net bir şey göstermek için. Oda arkadaşım sanat okuyor, "istersen hikâyeyi çizgi roman yapayım, tepkileri görelim, hikâye beğenilirse elinde elle tutulur bir şey olur artık" dedi.

Sevgilerimle :) Kendinize iyi bakın.
- Ulaş Turgut

Tekrardan selamlar Ulaş, şimdiden yolun açık olsun diyeyim o halde ben de. Sözü aldık ve verdik bir kere, unutturmayız, unutturma :)

Adım adım ilerlemek en doğru yol elbette. İlk adımların hangi taraftan olacağı, senaryodan mı yoksa kodlamadan mı yoksa başka bir yerden mi olacağı ayrı bir mesele ancak nihayetinde ortaya somut bir şeyler koymak hem seni, hem ileride muhtemelen birlikte çalışacağın insanları, hem de doğal olarak potansiyel finansörlerini motive edecektir. Ancak naçizane tavsiyem olaya senaryo yazımından gireceksen Türkçe kullanımına biraz daha dikkat etmen olacaktır. Muhteşem bir hikâye bile yazsan bunu doğru bir şekilde yazılı ifade edemezsen ciddiye alınma ihtimalin düşer kaçınılmaz olarak. Ayrıca hikâyeyi ilk başta çizgi roman haline getirip oradan ilerlemek de fena fikir değil. Eğer yeterince güzel olursa oyunun kendisinde bile hikâye anlatma aracı olarak o çizgi roman tarzı çizimleri kullanabilirsin. Canın çektiğinde yine uğra, sevgiler bizden.

KORKUTTUNUZ

Merhaba Hazal ve oyungezmemeyi çıtlatıp benim ödümü bokuma karıştırmayı başarmış diğerleri. 15 yaşımdan beri sizin

Anket



ESKİ GZS'LERDEN "AH BE YENİSİ GELSE" DEDİĞİNİZ?

BAŞKA NE DEDİLER?

01 3'ünede verdim aga, yeni nesil strateji oyunlarının canı cehenneme. @Oğuzhan Ayaz

02 Red Alert olur, Generals'ın devamı olur... Gelgelelim bu oyunları EA yaparsa ne olacağını hepimiz biliyoruz. @Mehmet Çağrı Yılmaz

03 Warcraft 3 remake/remaster için çocuğumu keserim. @Kemal Tavus

04 Mythology olanını isterük. @Onur Tanyeri

05 Gelse de oynanmaz, mobalar varken tercih edilmez, bitirdiler güzelim oyunları. @Berk Altınova

06 3'e gelen yamayı, Blizzard'ın açıklamalarının yarattığı heyecanı düşünürsek bir Warcraft 4 gelirse oyun piyasası yerinden oynar. @Furkan Ayvalık

SİZE "NE OYNUYORUM YA BEN?" DEDİRTEN EN TUHAF OYUN?

Cuphead'i yeni oynadım ve tam olarak bu sözü söyledim çünkü hiçbir amacım olmadan sebze dövüyorum. Ama zevkli, orasını inkâr edemem. @Yusuf Hamza Bülbül

Doki Doki Literature Club. Bir yere kadar siz oyunu oynadığınızı sanıyorsunuz ama aslında oyun sizle oynuyor. @Pokemon GO Türkiye

Tabii ki asit atmış bir atın kendisini ağzından gökkuşağı saçan bir unicorn sandığı "Pony Island" @Barış Keskin

Hand Simulator tabii ki. Oynadığın her saniye karmaşa dolu ne yaptığına anlam veremiyorsun ama zevk alıyorsun. @Yasin Zeki Kaşkaya

Everything hem hayata ve evrene bakış açım hem de psikolojik olarak "Ben ne yapıyorum?" sorusunu sordurttu. @Eren Özkan

Goat Simülatör'da keşif güzeldi ama 3,5 saat boyunca bir vincin üzerine tırmanmaya çalıştığımı fark edince "Deli miyim lan ben?" deyip bırakmıştım. @Emre Tetik

@OYUNGEZER: DÖNÜP DÖNÜP İZLEDİĞİN SAPLANTIN HANGİSİ?

Seinfeld'i çok kez izledim ama artık pek yok, yenilere vakit ayırıyorum onun yerine. @pebblesinmymind



Dönüp dönüp Simpsons'ları izliyoruz evde biz. Evet. Her sabah. Her akşam. Evet. @gizemsedef



Arada bir Honey & Clover izlemezsem hayat çok boş geliyor. @omerakdag



yayınlarınızı takip ediyorum ve önümüzdeki Mart 30'uma gireceğim. Yabancı dili nasıl bilgisayar oyunlarından öğrendiysem, bilgisayar oyunlarını da sizden öğrendim. Eğer bir Instagram sayfasından veya bir internet sitesinden bu işe devam edebileceğinizi zannediyorsanız, bir daha düşünün. Zaten İstanbul'da oturuyorum, gelip hepinizin evinini etrafına mayın döşerim, rahat bırakmam sizi. Para istiyorsanız toplarım, film isterseniz kurgularım, ne isterseniz yaparım, eğer selülozdan kaybolursanız yemin ediyorum affetmem sizi…

Küçüklere ve Puri'ye öpücükler... Hepinizi çok seviyorum. Bu arada Eren'in Monster Hunter yazısı için diyeceğim: Kendi fikirlerine çok değer vermeden yazmaya çalış.

Not: Hazal'ın kirpikleri bayağı güzelmiş.
- Soloist Deve

***Ömer mektubu işaret parmağıyla baş parmağı arasında dağılmak üzere bir biber dolmasıymış gibi hafifçe, balık yağı dökülmüş tişörtmüş gibi uzakta tutar ve Serpil'e götürür: "Serpil dergiyi kapatmayalım olur mu? Can güvenliğimden endişe ediyorum…"**

Sakin ol Soloist, bırak o elindeki minigun'ları, daha bir yerlere gittiğimiz yok. Bizi hayatlarına katanların aradan çıkaranların yanında azınlıkta olduğu doğrudur ama devam ediyoruz ya bakalım bir şekilde. Selüloz candır.

Benden de sana sevgiler. Bu arada sen deyince tekrar okudum Monster Hunter incelemesini de, aslında normalden daha benmerkezci falan olduğunu düşünmüyorum yazının, gayet hoş geldi bana. Bilemedim.

Not: O konuda tek rakibim Tarık. Ama o da şu an bu sayfalarda olmadığı için kirpik kraliçeliğinin tadını çıkarıyorum. Deal with it Tarık! - H

ESKİLER NE KADAR YENİ?

Merhaba Oyungezer ailesi, 2008 yılından beri bir şekilde sizi okuyan bir takipçiniz olarak yazmak bugüne kısmetmiş :) Öncelikle umarım iyisinizdir.

İlk olarak Ömer›e dergide yazı işlerinin başında olmasından dolayı duyduğum memnuniyeti dile getirmek istiyorum. Hem JRYO, hem anime, hem de bilumum Japon tarzını seven birisinin dergide bu kadar aktif olmasından son derece memnunum :) Bunun dışında en temelde eski oyunlar konusunda bir iki yorum yapacağım. Dergide bildiğimiz üzere Ömer = FF10, Tarık = FF8, Serpil = Grim Fandango + Civilization gibi denklikler mevcut :) Bunun sonucunda bu oyunların ne kadar muhteşem, ne kadar harika, ne kadar mihenk taşı olduklarını sık sık duyma fırsatı yakalıyorum. Ama her ne kadar bu tarz oyunları sevsem de, her ne kadar bazı oyunların asla eskimeyeceğini düşünmek istesem de bu mümkün değil maalesef.



Eski oyunların bu derece hayranı olduğunuz için ben de merakımdan FF10 ve Sanitarium gibi oyunları oynayıp bitirdim. Açıkça söylemem gerekirse neden bu oyunların bu kadar derin iz bıraktığı ve günümüzde bile hayranlarının olduğunu anlamak kesinlikle zor değil ama bu oyunların bir kişiyi bu denli etkileyebilmesi için zamanında oynanması gerektiğini düşünüyorum. Kısaca açmam gerekirse grafiklerin her şey olmadığı konusuna katılıyorum ama grafiklerin hiçbir şey olmadığı konusuna katılamıyorum maalesef. Dolayısıyla FF10'u ilk açtığımda neredeyse kapatıyordum ki iyi ki kapatmamışım çünkü güzel oyundu :) Ama benim için sadece iyi diyebileceğim bir yapım. Aynı şekilde Sanitarium teması, konusu, yetişkin içeriğiyle gerçekten önemli bir oyun ama eski arkadaşlar, grafikler dökülüyor, mekanikler eskiyor ve bu durum kendini belli edip oyunu aşağıya çekiyor. Ama bu oyunları bütün oyunlar böyleyken oynasaydım bu eksiler olmayacaktı, işte o zaman oyun muhteşem olacaktı. Kısacası Ömer, Tarık veya Serpil Hanım'ın bu oyunları zamanında oynaması ve o deneyimi o eksiler olmadan yaşamış olmaları o oyunları onlar için efsane haline getirdi.

Bunun dışında oyun veya anime değil de görsel romanlar konusunda önerilerinizi bekliyorum. Bir de görsel roman, web romanı, light novel hakkında bir dosya hazırlanabilir yeterince oyun olmayan bir haftada.

Umarım onlarca yıl daha yazmaya devam edersiniz dergide, nice yıllara :) *- Tuğrul Ünal*

Aman efendim teşekkür ediyorum, Serpil, Sinan, Sarp gibi isimlerden sonra ismim S'yle başlamadığı için bayağı gerildim ama durumdan memnunsan ne mutlu bana :) İşte Japon şeyler Oyungezer geleneğine ait olmasa da kenarda köşede bahsini ediyoruz az buçuk, yetiyor bu da bize ne yapalım. Yalnız bir şeyi yanlış anlamışsın Ömer de = FF8 aslında. Tarık gibi 38 kere bitirmemiş olsam da (gerçek sayıdır, abartı yoktur) hayatımın oyunu dendiğinde FF8 derim.

Dediğine şaşırmadım desem yalan olur ama çok değil, az şaşırdım. Hikâye tabanlı oyunların kolay kolay eskimediklerini düşünürüm hep. Grafik evet, ne her şey ne de hiçbir şey. O nedenle mesela FF 8, 7 veya 6 değil de 10 öneririm insanlara. Bugün için de geçer seviyede grafiklere sahip olduğu için. Dediğin "iyiydi ama sadece iyiydi" mevzusu türün sana hitap edip etmemesinden kaynaklı olabilir. Kendimden örnek vereyim, Sanitarum, Ocarina of Time, Grim Fandango gibi yapımları oynadım ve bunlar benim için efsane değil "iyi"ydi. Ama mesela Baldur's Gate'leri ancak birkaç yıl önce bitirebildim ve onlar "iyi"yden öte, efsaneydi benim için. RYO sevdiğim için işte. JRYO veya point 'n click senin türlerin değilmiş demek ki.

Görsel roman dosyası konusunda seni çoook geçmişe, Haziran 2010 sayısına yönlendirebilirim. Eren Okka çok da şık bir dosya hazırlamıştı o konuda. Eğer o sayıya erişimin yoksa şu linkten de göz atabilirsin dosyaya: gorselroman.net/gorsel-romanlar. Ama 2010 da cidden uzak bir tarih, ben bir Serpil'le Eren Okka'nın kapılarını çalayım, belki bir tane daha yaparız. Öneri vermesine vereyim ama tabii görsel romanların da ayrı bir dünya olduğu bir gerçek, sevdiğin tarzı bilmeden öneri vermek zor. Aksiyon tarzında Fate/Stay Night, komedi/dram tarzında Clannad, gerilim tarzında Saya no Uta ilk aklıma gelenler. Uzmanıymış gibi davranmayayım tabii, iki elin parmaklarını geçmez benim okuduklarım. Eren Okka'dır bu konuda başvurman gereken asıl insan.

Sen de onlarca yıl yazmaya devam edersin umarım :) Görüşürüz.

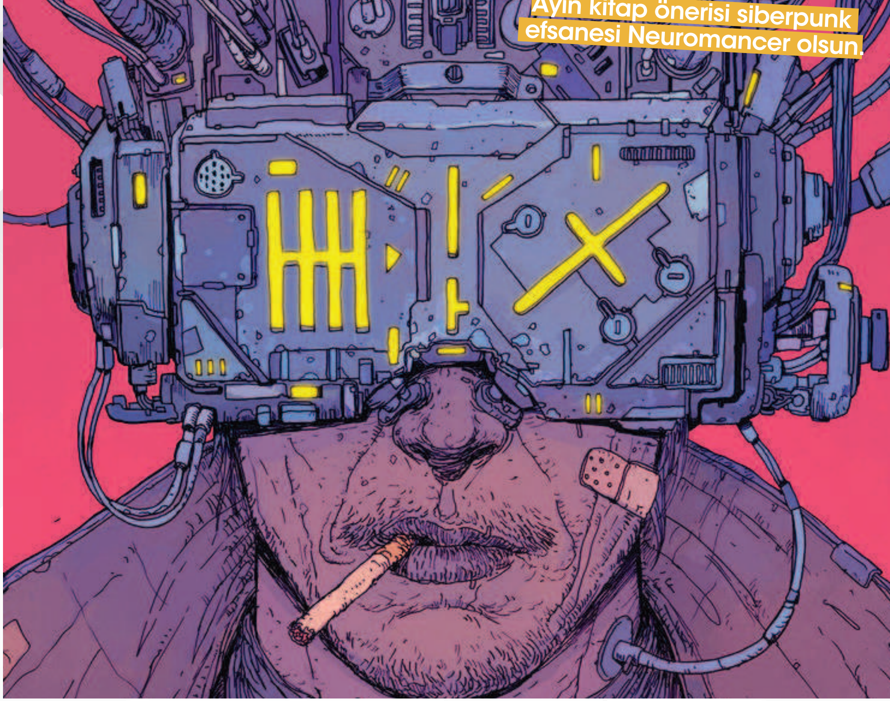
ÜZÜLMEYİN HAZAL HANIM

Merhaba Oyungezer, merhaba Ömer Bey ve Hazal Hanım,

Bir ara çok mektup yolladım ara vereyim derken baktım Hazal Hanım üzgünmüş hemen klavyenin başına geçtim. Üzülmeyin Hazal Hanım, siz Okami HD olmazsa Okami 4k, 8k vs. hepsini yazarsınız :) Yanınızdayız. Bir sitede eğlenceli bir tanıtımla sizin hakkınızda geçmişte hiperaktif olmanızdan şüphelenilmesiyle ilgili bir vurgu var. Alanıma giriyor da merak ettim okuyunca...

Hazal Hanım dergi haricinde internetteki platformundaki yazılarınızı da okuma fırsatı buldum bu ay. Acaba sizin ilk yazdığınız inceleme yazısı hangi kitapla ilgiliydi? Bugün baktığınızda o zamanki incelemeniz hakkında ne düşünüyorsunuz? Yani çok mu ayrıntıcı ya da eksik ya da ağdalı vs... Ömer Bey, Serpil Hanım'ın dergi satışlarının gidişatıyla ilgili yazdıkları beni ürküttü. Sinema dergisini kaybettiğimiz gibi bir gün Oyungezer'i de kaybetmeyiz değil mi?

Yazmak güzeldi. Saygılarımla. *- Alper Mumcu*



Ayın kitap önerisi siberpunk efsanesi Neuromancer olsun.

Selamlar Ali. WoW'a çoook uzun süre önce ara vermiş ve bu arası çoook uzun zaman daha sürecek biri olsam da seni iyi anlıyorum. Ben bile bir sırtım dürtüklenirmiş gibi hissediyorum arada sırada.

Bence hem sen hem eşin, ikiniz de haksızsınız :) Eşin haksız çünkü healer oynamanın da ayrı bir keyfi var bence, daha az eğlenceli değil diğer sınıflardan. Sen de haksızsın çünkü bırak healer oynamak istemiyorsa dps açsın, tank açsın, beraber dalın, o da güzel :) Ama tabii senin hayatın kaymış şimdi, sen kayıp jenerasyonsun, eşini de bu batağa sürüklemek istemem. Ms. Deniz, boş verin WoW falan siz normal, mutlu, başka şeylere zaman ayırabildiğiniz hayatınıza devam edin :)

Not: Tekrar başladığımda kesin Horde başlayacağım :)

GEÇMİŞTEN GELEN

Değerli Oyungezer yazarları, derginizi işim dolayısıyla düzenli takip edemiyorum (gemilerde uzak yol zabiti olarak çalışıyorum). Fakat uzun zamandır da yazmak istiyordum, nihayet kısmet oldu. Hatta GİST bile denk geldi de Cumartesi günü gidebildim. Oyungezer standı da oradaydı ve Ömer Bey'i görme fırsatım oldu. Beni kırmadı, birlikte fotoğraf çektirdik. Çok teşekkür ederim tekrar. Geçen bir arkadaşımız sormuştu "Niye hep Nazi vurmak zorundayız?"

DPS KARAKTER ISRARCISI OLMAYINIZ YAHU. HEALER DA CANDIR (DOĞAL OLARAK).

Merhaba Alper, gerçekten ailem küçüklüğümde hiperaktivite şüphesi taşıyordu. Konsantrasyonum darmadağınıktı. Yerimde durmam çok zordu. Hâlen daha enerjisi oldukça yüksek, konsantrasyonu düşük bir insanımdır; fakat kendimi belli şekillerde eğittim. Alanınıza giriyorken işin tıbbi sonucunu da belirteyim. Doktorlar "değildir" demişti :) Buna rağmen kanepelerin minderine oturmak yerine sırt kısmının tepesine tünemeyi bırakmam uzun zaman aldı.

Okami adı geçince zihnimde "Bir kulunu çok sevdim..." çalmaya başladı. Benim neyim eksikti? Beni neden sevmediler Alper? O değil de, Okami ve onun gibi yapımlar devam etsin de varsın ben yazmayayım. (Yoo, bir dahakine ben yazayım):

İlk yazdığım kitap incelemesi şu an internette bulunmuyor, çünkü sildim. Kendisi Ejderha Mızrağı üzerineydi. Sadece bu inceleme değil, belli bir dönemin öncesindeki incelemelerime baktığımda üzerlerine benzin bidonuyla koşuyorum. Söz konusu bir şekilde üretilmiş bir şeyse geçmişe bakmak karmaşık duyguların sebebi oluyor. İnsan ne kadar yol aldığını gördüğü kadar kendine karşı tahammülsüzlük yaşıyor. Soruna dönecek olursam, geçmişteki yazılarımın en büyük eksiği bir eseri incelemenin inceliklerini henüz kavrayamamış olmamdı. Kendimi okur olarak daha çok geliştirmem ve parmak basmam gereken noktaları nasıl analiz edeceğimi öğrenmem gerekiyormuş. - H

Çok fazla ürken insan olmuş bu ay Alper ya. Ben de ürktüm sürü psikolojisi nedeniyle şimdi bak :) Merak etmeyesin, şimdilik bir yerlere gittiğimiz yok, gidecek olursak çok önceden alıştıra alıştıra söyleriz (Yoksa Serpil'in de yaptığı da tam olarak bu muydu?! Bak yine korktum :))

ARANIN SONU

Selamlar tekrar. Artık bitti, olmaz, benim için o defter kapandı dedim, dönüşü yok, tüm köprüleri yıkıp gemileri yaktım ama nafile... WoW bırakılmaz, WoW'a ara verilir atasözüne geldim yine.

Eşime de diyorum gel, ben canavarlara dalarken sen bana heal yap, o da "Yek yea, sen bütün aksiyonu yaşayacaksın da ben sana heal mı yapacağım?" diye serzenişte bulunuyor.

Ama şu var; bir ara rogue'umla bir battle-grounda girdiğimde 3-4 dakika için PC başından kalkmam gerekti, eşime de "biraz oyna, milleti filan takip et de PC başında değilim diye oyun atmasın beni" dedim. Bir de geldim baktım 2 killing blow almış. Yani onun da içinde var bir Azerothian. Sizden ricam pek ikna edemedim de ben, bir de siz buradan konuşsanız? Adı Deniz :)

FOR THE ALLIANCE! - *Ali Arda*
(-_- Alliance dediiiiii -Gizem)



Selam! OGZ forum, email, twitter, facebook, youtube

GIST'E GELİP BİZİM STANDA DA UĞRAYAN HERKESE SEVGİLER. YİNE BEKLERİZ.



diye. Aslında değilsiniz ama hepimiz biliyoruz ki 2. Dünya Savaşı hep müttefikler gözünden anlatılır. Halbuki o kadar çok kahramanlık ve muazzam hikâyeler var ki... Meraklı arkadaşlara bir bilgi vereyim. 2. Dünya Savaşı hakkında "Savaş Romanları Serisi" kitapları satılmaktadır. Bunlar 60'lı ve 70'li yıllarda basılmış 35 adet civarı kitaptır. O yıllarda çıkmalarının en büyük avantajı kitaplarda anlatılan hikâyeleri yaşayanların hâlâ hayatta olmaları ve belgelerin, bilgilerin taze olması. Yani hepsi birinci ağızdan yazılmıştır. Tabii bulmanız zor, ancak sahaflar çarşılarında ya da internette denk gelmeniz lazım.

Türkiye'de oldukça yazmaya çalışacağım. Kendinize iyi bakın. Selamlar, saygılar. - Barbaros Kırcadağ

Hoş geldin Barbaros. Asıl ben onore oldum bu arada böyle eski takipçilerle fotoğraf çektirdiğimiz için. Ufak bir çocuk geldi bir ara Gist'te, "Abi fotoğraf çekinelim mi?" dedi "olur tabii" dedim, "Ünlü müsün?" diye sordu, "yaniii, yarı yarıya" dedim, uzaklaştı. Bu da böyle bir anımdır, alakasız ama sıkıştırayım dedim araya :)

35 deyince gözüm korkmadı desem yalan olur ama 2. Dünya Savaşı konusuna ilgi duyan arkadaşlara müthiş bir kaynak önerdiğine eminim. Ne zaman eserse yazasın, bekleriz.

Bİ' ARKADAŞA BAKIP ÇIKACAKTIM

Se-lam-laar Oyungezer ailesi! Yine ben ^^ Keyifler iyidir umarım? Öylesine bi› uğrayayım dedim. Hep soru hep soru! İçiniz dışınız soru oldu. Bu sefercik iki laflayalım :p Derginin Selam kısmı olması, biz okurlara da dergide yerimiz olduğunun hissettirilmesi gerçekten harika. Hele o Selam'ın sonundaki yazılarınız... Bazıları var ki, günlerce düşündürüyor. Bazıları da var ki "evet, işte anlatmak istediğimi kâğıda dökmüşler" dedirtiyor. Hiç azaltmayınız bu bölümü <3

Yakında kitap fuarı açılacak Bursa'ya. Kitap listemin büyük bir kısmı sizin önerilerinizle dolu. Hazır Hazal Abla da buradayken emeği geçenlere teşekkürler etmek istiyorum ^_^

Bu sene üniversite sınavına hazırlandığım için ne oyun oynayabiliyorum ne de anime izleyebiliyorum. Harikalar dünyasına tek biletim Oyungezer. Sürekli de ortalıkta batma muhabbeti dönüyor. N'oluyor yahu daha ölmedik ^_^ Dergiyi alırken hâlâ tüm sırayı Oyungezer'le dizmeye devam!

Ha bir de rüyamda Emre Karaoğlu'nu gördüm. Oyun oynuyorduk, her şey güzeldi *_*

Çook boş yaptım. Emeğiniz için çok teşekkürler. Sağlıcakla kalınız. Sevgilerle. - Feyza Nur Yurtseven

Melaba Feyza Nur, işte aradığımız ruh bu! Soru şart değil illa ki uğramak için :) Fena değiliz ya, şubatın 28 çekmezi tahmin edebileceğinden daha fazla gerilim yaratıyor ama o da olsun artık bir zahmet. Olmadı dergiyi 10'unda çıkarırız, ne olacak :)

Yo yo, asıl buralara mektup yağdıran okurların olması harika olan şey. Köşe yazılarının arada bu ay olduğu gibi azaldığı oluyor, idare et artık. Benim de yazmaktan en mutlu olduğum yerlerden biri orası ama insan yazamayınca da yazamıyor, yapacak bir şey yok :)

Ne demek sevgili Feyza Nur. Ama bir hainlik yapayım mı? Ben son 4 senedir yepyeni çıkanlar dışında internetten kitap alıyor, fuarları sadece gezmek, tanıdıklarla sohbet etmek, insanlarla buluşmak için kullanıyorum. Fuarlardaki stant fiyatlarının yüksekliği yayınevlerinin dişe dokunur indirim yapmaması olarak bize dönüyor. Benden sana ufak bir tavsiye: Fuara özel çıkan kitaplar dışındakileri internet siparişlerine sakla :) Özellikle fuar zamanı internette çılgın indirimler baş gösteriyor. - H

Daha ölmüyoruz ya, merak etmeyesin, sıkıntı yok şimdilik :) Yalnız OGZ'leri en ön sıraya koymak iyidir hoştur ama en ön sırayı komple OGZ yapmak da iyiymiş. Dükkândan atılmayasın sonra bizim yüzümüzden :)

Rüyamda Emre'yi görsem kan ter içinde uyanırım ve pek de hayra yormazdım sanıyorum. İyi atlatmışsın bu nahoş deneyimi, geçmiş olsun :)

Sen de sağ ol yazdığın için, görüşmek üz're yakın gelecekte yeniden.

GEÇ BİR TANIŞMA

Merhaba Oyungezer Ailesi. Ben Mustafa, 35 yaşındayım. Dinozor oyuncu denecek türden yani. Oyuna ilkokulda babamın, abimin zoruyla aldığı Commodore 64'le başladım ve o günden beri aralıksız oyun oynuyorum denebilir. Yıldız Teknik Üniversitesi'nde akademisyen olarak görev alırken meraklı öğrenci arkadaşlarımla DOG-DOK isimli bilgisayar oyunları kulübü bile kurduk (buradan kulübü kuran arkadaşlarımdan Tolga ve Furkan'a selam göndereyim :)

Neyse, mektubun gönderildiği Silivri Cezaevi adresinden anladığınız üzere oyunlar konusunda birazcık zor zamanlardan geçiyorum. En yakın zamanda eşime, çocuğuma, oyunlarıma kavuşmayı dört gözle bekliyorum deyip bu kısmı uzatmamak için burada bitiriyorum.

Eskiden oyunlarla alakalı takibimi internet üzerinden yapar, oyun dergilerinin yanından dahi geçmezdim :(Şu an internet imkânım olmadığı için sağ olsun eşim her ay derginizi alıp bana getiriyor. Derginizle de bu şekilde tanıştım ve bir yıldır da bu şekilde takip ediyorum.

Derginizdeki samimiyet inanın beni çok etkiledi. Derginiz her ay elime ulaşınca baştan sona kaç kere okuduğumu bilmiyorum. Sayenizde çok sevdiğim oyunlardan kopmamış olmak beni çok mutlu ediyor. Biraz geç tanışmış olsam da sizinle, siz dergi çıkardığınız sürece almaya, takip etmeye devam edeceğim. Buralarda da bir okuyucunuz olduğunu bilin istedim. Sevgilerle.

Not: Kâğıttan mektup okumak sizde de nostalji hissi oluşturuyor mu :) - Mustafa Dağcan Şentürk

Selamlar Mustafa, son 2 ayda cezaevlerinden aldığımız üçüncü mektup seninkisi ve şaşkınlık içindeyim. Nedir bu Oyungezer'in cezaevlerindeki popülaritesi, biri açıklayabilir mi :) En kısa zamanda özgürlüğüne ve oyunlarına kavuşmanı dilerim. Çıktığın zaman oyunlar



yüzünden eşini çocuğunu dışlamayasın ama, aman diyeyim :)

Merhaba Mustafa, ben de Ömer'le aynı dilekleri paylaşıyorum. - H

Belki de senin gibi başka çaresi olmayıp da dergiye başlıyor insanlar ve okuduklarında seviyorlar. Bir şekilde insanlara denetmek mi lazım ki...? Onu bilemiyorum ama bildiğim şey okuduğun şeyi sevdiğine sevindiğim :)

Ben de oyun oynamaya (Game & Watch'ları saymazsak) Atari 2600'le başladım. Ne babamım oyunlarla alakası vardı ne de baskı yapacak bir abim, nereden esti de aldı kim bilir? Sorayım bir ara. Bizim Anadolu Üniversitesinde yanlış bilmiyorsam bilgisayar oyunlarına dair bir kulüp yoktu. Umarım açılmıştır geçen zaman içinde. Olsaydı daha sosyal bir oyuncu olurdum belki de :)

Oyun oynamaya 4 yaşında, bir Japonya iş gezisinden taptaze getirilmiş siyah beyaz bir Gameboy ile başladım ve benim değildi. Kuzenler arasındaki tek kız olmak da bana oyunlarla başlayarak çılgın bir rekabetçilik kattı. Bu da böyle bir anımdır :) - H

Tanışmamız geç olmuş, güç olmuş, ama olmuş bir şekilde Mustafa ya, önemli olan da o. Güzel sözlerin için çok büyük teşekkürler. Kendi kafamızca bir şeyler uydurup dergi hazırlıyoruz, sonra böyle güzel sözler duyunca tuhaf hissediyoruz doğal olarak :(En kocamanından sevgiler ve sabırlar.

Not: Yıllarca birbirini görmeyip birbirlerine mektup yazan eski insanların hikâyeleri de hep etkilemiştir beni zaten. Sevdiğim herkese duygularımı döktüğüm mektuplar yazasım geliyor mektup kelimesini duyar duymaz, öyle de bir tuhaf retro kafalılık var bende. Yapacak mıyım? Yapmayacağım tabii, utanırım.

PROBLEMİM SAATLERLE

Selamlar, inşallah keyifler yerindedir. Benim tek ricam günlerin 36 ya da 48 saate çıkması.

1. Ben oyun serilerinde kronoloji takıntılı birisiyim. Mesela Persona'ya merak saldığım için ta 1. oyundan başladım. Bu arada Persona 1 de 22 yaşında olmasına rağmen gayet sıkı bir oyun olmuş. Eğer ilk oyun böyleyse en çok övülen 3., 4. ve 5. oyunlar muhteşem olmalı.

2. JRYO'larda niye acayip yaratıklarla kapışıyoruz? Niye her JRYO'da jöle kesmek zorundayız? Hadi jöle gene iyi, Persona 1'de klozetle savaşıyorsunuz.

3. Hazal'ı yakalamışken sormak istiyorum: İthaki Yayınları'nın Zindanlar & Ejderhalar kitaplarını yayınlama planı hakkında bir bilgin var mı? Ayrıca gene aynı yayınevi Asimov'dan sadece Vakıf serisini mi basacak yoksa diğer serilerine de el atacak mı?

Bir dahaki sefere kadar görüşmek üzere, sağlıcakla kalın. - *Yalçın Özveren*

Başka bir gezegene taşınabilir miyiz rica etsem? Musk'tan, Nasa'dan falan rica etsek? 24 saat gibi daracık zaman mı olur cidden. Tasarımda mı sıkıntı var, fazla mı quest alıyoruz artık bilmiyorum... Selamlar sana da Yalçın.

1. Aynen ben de öyleyim, ilk ikisini oynamasaydım The Witcher 3'e veya Inquisition'a hayatta başlamazdım mesela. Persona farklı ama, oyunlar aynı dünyada geçse de komple farklılar nihayetinde. Yani Skyrim'den önceki The Elder Scrolls'ları veya GTA V'ten önceki GTA'ları oynamak gibi senin yaptığın. Kötü oyunlar değil öncekiler de ama işte son oyunu oynamak için şart da değiller.

2. Imm... Mantıklı açıklaması var desem inanır mısın yoksa klozetle savaşmaya bahane buluyorsun mu dersin :) Persona'da insanların bilinçaltlarının yansımalarıyla savaşıyoruz o veya bu şekilde ve tuvalet ne kadar komik olsa da insanların bilincinde ve hatta Persona'nın köklerini dayadığı mitolojilerde yer eden bir şey. 1'de var mıydı emin değilim ama o düşmanın adı Belphegor ve kendisi Mısır mitolojisindeki bazı yorumlamalara göre tuvalette tapınılması gereken bir kirlenmişlik tanrısıdır. Saçma mı oldu açıklama bilmiyorum ama durum bu :)

3. Merhaba Yalçın, İthaki'nin Asimov kitaplarına dikkat edersen Asimov Kitaplığı diye bir alt başlık attılar. Vakıf'ın yanı sıra bizi Robot Serisi ile İmparatorluk Serisi bekliyor. Bunun yanı sıra Asimov adına daha neler var neler :)

Güzel şeyler olacak.

Diğer soruna gelecek olursam, devamı gelecek. Ejderha Mızrağı'nda sırada Raistlin Tarihçeleri varmış. Drizzt içinse bir tarih vermekten kaçınıyorlar fakat çalışmalar devam ediyor. Nisan ayında İzmir fuarı var. Orada hoş sürprizler olur diye tahmin ediyorum.

Bir de Ömer reklam olarak algılamazsa eğer İthaki'ye tüm sorularını doğrudan şurada sorabilirsin. Editörleri Emre düzenli olarak sorularımızı cevaplıyor: tinyurl.com/ogz-125-ithaki - H

Görüşmek üzere Yalçın, özletme kendini.

"Bu ay milletin mektupları kırpılmış, zaten çok mektup geliyormuş" diye düşünürsünüz de önümüzdeki ay buralar ıssız kalır, yoğunluktan duyduğum sevinç böğrümde takılıverir diye öyle korkuyorum ki okur. İçinden bir an bile yazmak geçen ama yazmayanları tavşanlar kovalasın.

1TL'ye Reklâm!

Bol mektuplu bir ay olduğundan hadi yine ucuz yırttınız tam sayfa Justin Bieber görselinden. 1 TL'ye dergide reklamınızı yayınlıyoruz ahali! Değerlendiriniz bu fırsatı!



Gelecek Ayın Misafiri

Gelecek ayın misafiri: "Ayağımı yerden kessin yeter" demeyen, yarış simülasyonları manyağı, ki olay sadece yarış simülasyonları da değil, genel olarak da manyak bir kişilik olan Yiğit Tezcan dörtlüleri yakıp Selam'ın arka bahçesine park ediyor önümüzdeki ay. Anahtarla boyasını çizmek isteyen herkesi bekleriz.



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Sinamaya Saygı

1930'larda ve 40'larda sinema en elit eğlence araçlarından biriydi. Genellikle üst sınıfın eğlencesi olarak görülen ve bilet fiyatlarının koltuk yerine göre farklılık gösterdiği bu etkinliğe insanlar en iyi kıyafetleriyle giderdi. O zamanlar filmlerde fon müziği olmadığı için filmlerin açılış-kapanış sekanslarında ve uvertür aralarındaki müzikler canlı orkestralar tarafından çalınır, bu sebeple de sinemaların konser salonu gibi kocaman bir sahnesi olur, kocaman tiyatrolara anca sığardı. Filmin aktörleri genelde ön sıralarda yer alır (ki büyük çoğunluğu tiyatro sanatçısıdır), filmlerin başlamasından önce seyirciye ufak bir konuşma yapardı. 1931 yapımı Dracula'nın başındaki "aslında vampirler gerçektir" konuşması bir efsanedir mesela. Ayrıca dönemin en büyük sosyalleşme araçlarından biriydi sinemaya gitmek. Uzun uvertür molalarında insanlar salondan dışarı çıkarak sigaralarını içer, bu esnada filme teşrif etmiş olan başka insanlarla da tanışarak sosyal çevresini genişletirlerdi. Böylesine üst düzey bir kültür-sanat etkinliğiydi yani sinemaya gitmek.

Lakin zamanla müziklerin filmlere yedirilmesinin ardından canlı orkestralara gerek kalmadı. Bu sebeple devasa sahne ve tiyatrolara da artık ihtiyaç yoktu ki bu da maddiyat açısından filmlerin ciddi şekilde rahatlaması demekti. Bu durum bilet fiyatlarına da olumlu şekilde yansıdığı için kısa sayılabilecek bir sürede Dünya Savaşı tehdidi yüzünden büyük korku ve stres altında yaşayan halkların en büyük rahatlama aracı haline geldi bile diyebiliriz. Sektöre artan ilgiyle sinemanın her geçen gün daha da yaygınlaşıp, stüdyo sayılarının artmasıyla beraber film bütçeleri de ciddi şekilde küçülmeye başladı (üzerine de savaş ekonomisini ekleyin). Bütün bu nedenlerle de elit bir eğlence olarak başlayan sinema, zamanla standart bir eğlence aracına dönüşüp günümüze kadar da bu şekilde geldi.

> "SİNEMAYI İTİCİ YAPAN ŞEY DİĞER İZLEYİCİLER OLMAMALIYDI"

Peki, ben bunları niye şimdi anlattım? Niye kafanızı ütüledim? Sinemanın popülerleşmesi insanları temelinde bir kültür-sanat etkinliği olduğu gerçeğinden tamamen uzaklaştırdı çünkü. Halbuki kökenlerine baktığınız zaman sinema bir kültürdür. Fakat artık ne film izlemekten anlıyoruz, ne de izlediğimiz yapıma saygı gösteriyoruz. Filmin en heyecanlı yerinde, tam odaklanmışken flaşlar patlıyor mesela, kapkaranlık salonda selfie çekmeye utanmıyoruz. Ya da internette gezip Whatsapp'ta muhabbet etmek için sinemaya geliyor adam, 2 saat için bile kopamayacak kadar bağımlı hale gelmiş. Parıl parıl telefon ışıkları yanıyor salonun dört bir yanında. Mesai çıkışı değil, bir şey değil, başlama saati belki günlerce öncesinden belli olan seansa bir şekilde gecikmeyi başarıyorlar. Sen izlemeye çalışırken kazık gibi bir şeyler dikiliyor salonun ortasında, film başlayalı 10 dk olmuş, daha yeni yeni koltuğunu arıyor, senin de izlemene mani oluyor. Sesli konuşuyor, telefonu sesli çalıyor (telefonlara inanılmaz taktım bu aralar), koltuk numarasını okumaktan aciz, oturduğu yeri kirletiyor, hatta ayakkabılarını çıkartıp ayaklarını önündeki koltuğun üstüne koyuyor falan, ciddi ciddi artık her sinemaya gittiğimde bu tipleri gördükçe cinnet geçiriyorum.

Saygıdan yoksunuz. Tabii ki de takım elbiseyle sinemaya gidelim demiyorum. Fakat en azından bir filme zamanında gelmek, adabınla izlemek önündeki sanat ürününe, emek verenlere karşı bir saygıdır. Ses çıkartmamak, etrafın dikkatini dağıtmamak salondaki insanlara karşı bir saygıdır. Gelgelelim sırf biletin parasını verdiğimiz için her şeyi yapmayı mubah görüyoruz kendimize. İnanın oturduğu mekândaki garsonu uşağı gibi kullanmayı hak görmekle aynı zihniyettir bu. Adam olmayı bilmediğin için adam olmayı da satın alabildiğini zannetmektir. Tıpkı saygısızlığı da satın alabileceğini sanmak gibi.

Açık konuşuyorum, aranızda bu tarz arkadaşlar varsa (ki hiç sanmıyorum) lütfen üzerinize alın bu yazıyı. Bayağılığın ne yazık ki saygınlıktan daha çok değer gördüğü şu günlerde bari kültürel etkinliklere halı saha maçı muamelesi yapmayalım lütfen.





Video oyunlarından oyun konsollarına, kutu oyunlarından puzzle'lara...
Oyunseverleri mutlu edecek her şey Mart ayı boyunca D&R'da!
Oyunseversen D&R'ı da seversin.

DRDunyasi | DR_dunyasi | dr_dunyasi |

D&R MUSIC BOOK STORE
www.dr.com.tr



BETA Sea of Thieves

SEA OF THIEVES

ATIN BENİ DENİZLERE

KAYAHAN SPARROW

İki ay üst üste aynı oyundan bahsederken bu kadar keyif alacağımı hiç düşünmezdim. *Sea of Thieves*, geçen ayki Portal dosyamın da baş tacıydı bir anlamda ve kapalı betada gördüklerimle endgame hakkında öğrendiklerim üstüne tüy dikti diyebilirim. Ya ben mi deliriyorum, yoksa gerçekten co-op oyun seven insanlar için bir rüya projesi mi geliyor bilmiyorum.

Önce beta ama... Ben ya tek kişi, ya da dört kişi tanımadığım insanlarla girdim oyuna. Tek kişiyken ortam biraz sıkıcı. Gemimi sertçe sürterek durduğum iki seferde de ganimetimden oldum ayrıca. Gemiyi kaybedince bir deniz adamı elinde fenerle bekliyor oluyor sizi, gidip konuştuğunuzda geminize ışınlanıyorsunuz ama haritanın bambaşka bir yerine. O nedenle gemi idaresi önemli, tek kişi de her şeyi halletmek bazen zor oluyor. Ama imkânsız mı? Değil elbette.

Diğer bir konuysa, plan yapmak için açık denizde çapa atmak gibi bir hata yapmış olmam. Arkadaş, çapayı attım ama dalgalar yükseldikçe gemi bunlarla baş edemez oldu. Haritanın başında durum değerlendirmesi yaparken pencerelerden içeriye su dolduğunu fark ettim. Adım adım gemim batışa geçerken ben de onunla gitmek ya da yüzeye ulaşmak arasında kaldım. Suyun dibi harikulade gözüküyor ama canım daha değerli tabii. Yine deniz adamı, yine başka bir kumsal.

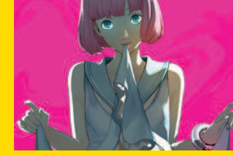
Dört kişilik maceralarımsa daha doyurucu oldu. Gemiyi tam takım kontrol etmek (dümende bir, yelkenlerde bir, gözcülükte bir ve haritada bir kişi) gerçekten korsan gibi hissettiriyor. Sesli chat kendi grubunuzda mesafe dinlemiyor ama başkalarıyla karşılaştığınızda mesafe önemli. Rare, oyuna rol yapmak ve oyunun tadını hissedebilmek için her şeyi koymuş. Endgame konusundaki açıklamalar da oyunun bu yönüyle keyifli olduğunu kanıtladı bana. Rekabet var yine, merak etmeyin. Ama takım çalışması çoğu zaman rekabetten daha önemli. Tam benim tarzım!

Intel Core i7 2600K, 8GB DDR3 ve GTX 980 ile en ufak bir sıkıntı yaşamadan "Legendary" grafiklerde oyunu oynadım bu arada. Sistemi çok yormuyor. Ha tabii sürekli başka oyuncularla bir haritadasınız, savaş halinde olduğunuz zamanlar olacak elbet (biz çok az gemi savaşı yapabildik, onlar da verimli olmadı pek). O zamanlarda CPU'nuz ve GPU'nuz ne yapar bilemiyorum. Ama ben memnundum.

Betada sadece bir fraksiyon vardı, asıl oyunda üç adet olacak. Bu fraksiyonlar için itibar kasacaksınız, ona göre ilerleyecek endgame zaten. O nedenle güvenilir, birlikte oynamaktan keyif alacağınız insanlar olması önemli. Langır lungur önünüze gelenle girip hiç konuşmadan sandık aramak *Sea of Thieves*'in hamuru değil özetle. Bu bir eğlence simülasyonu. Silah arkadaşlarınızın


Hellblade'i yazan ve yöneten yenilikçi insan.


İçinizi soğutacak, buz gibi bir hayatta kalma oyunu.

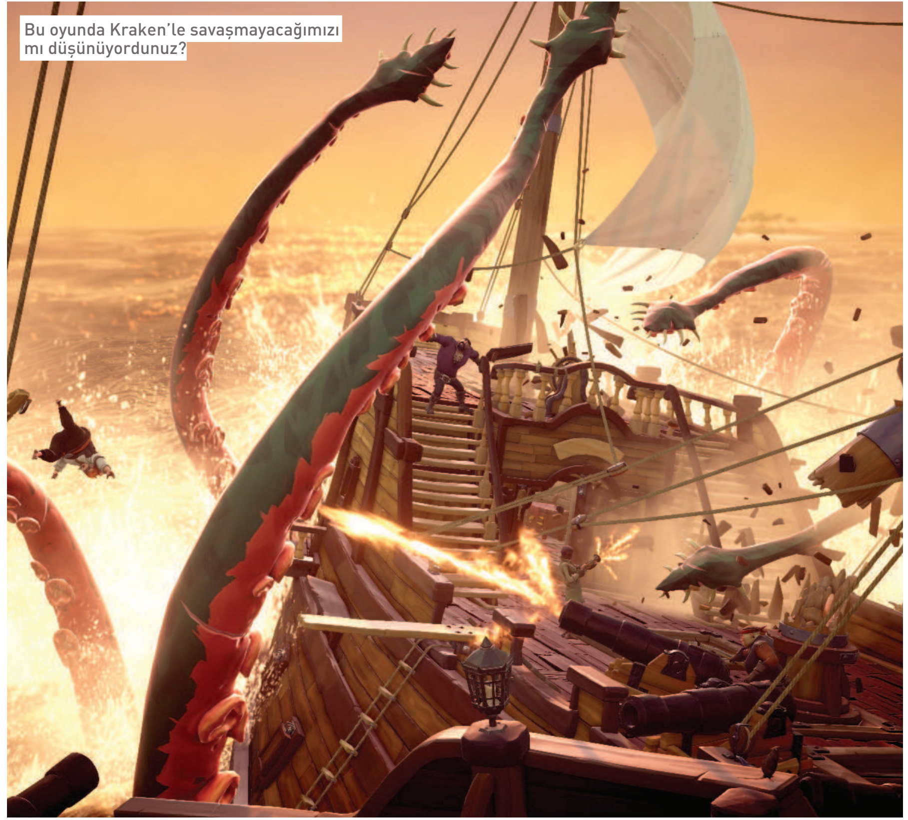

Hikâyenin tam ortasına yeni bir karakter katmak mı?

sizinle aynı kafada, rol yapma derecesi size yakın olması lazım ki simülasyondan tam keyifle çıkasınız. Yoksa puanlamadır, en güçlü ekipmandır, bu tür şeyler tanımlamayacak sizi. Tabii ki özelleştirdiğiniz geminiz, özelleştirdiğiniz giyiminiz ve isminizin altında yazanlar ne kadar şanlı bir korsan olduğunuzu gösterecek, o ayrı.

İyi ekip, efsanevi bir korsan olmak için ilk adım. Geri kalanını *Sea of Thieves* eğlenceli şekilde sunuyor zaten. ■ SARP

İki sene önce Gamescom'da oynamıştım ilk Sea of Thieves'i. O zaman sadece gemiyi nasıl kontrol ettiğimizi göstermişlerdi, o yüzden oynarken eğlensem de gördüklerimden yola çıkarak sürekliliğine çok da prim vermemiştim doğrusu. Sonra geçen yaz yine Gamescom'da bir kez daha oynadım. Bu sefer dört kişi yelken açmanın yanında arka bilgisayarlarda oynayan diğer dört kişiyle mücadeleye girip adadaki hazineyi ilk kim bulacak diye kapıştık. Artık gözüm iyice üstündeydi oyunun… Derken beta çıkageldi ve ben şu an o kalan son bir ay nasıl geçecek hiç bilmiyorum doğrusu! Daha çok *Sea of Thieves* istiyorum! Betalara doyamadım!

Hemen size betada başımdan geçen birkaç olayı özetleyeyim. Öncelikle Gamescom'da kalabalık ekiple zaten oynamış olduğum için bu sefer genelde solo takılmayı denedim. Tek kişi gemiyi kontrol etmesi daha zor; ama alışınca hop yelkenleri toplayayım, hop çapa atayım, aşağı kata koşup haritaya bakayım diye üstesinden gelmeye başlıyorsunuz. Başta gemiyi çapa atmayı unutarak terk ettikten sonra peşinden akordeon çalarak kovaladığım da olduysa da giderek ustalaştım. Bir yerden sonra fırtanın içinde çapa bırakarak sert dönüşler yapmaya başlamıştım ki söylemem lazım, fırtına içerisinde gemi kullanmak da hakikaten ayrı bir deneyim. Onlarca hazine çıkarttım, bir sürü iskelet parçaladım. Ama sanırım en büyük maceram betanın son günü oldu: Büyük bir kalyon kullanan dört oyuncu beni öldürüp gemimdeki hazineleri çaldı… Tabii benim hazinelerin bir kısmını gözcü kulesine sakladığımı bilmiyorlardı. Hazineleri kontrol edip aşağı indirdikten sonra "eh, bunu da atlattık" derken geminin altındaki kısma saklanan korsanlardan biriyle burun buruna geldim. İkimiz de silahlara davrandık, atışlar boşa gittikten sonra kılıçlar çekildi. Minicik bölgede şöyle bir çarpıştıktan sonra galip gelen ben oldum. Ama aynı elemanla kapışmalarımız bitti mi? Tabii ki hayır. Birkaç macera sonra yine karşılaştık. Çok aşamalı bir görevi halletmeye çalışırken önce gemimi karaya oturttu, sonra da ben gemiyi serbest bırakmaya çalışırken bana saldırdı. Bu sefer birbirimizi öldürdük. Ruhlar aleminde karşılaştığımızda zarar veremeyeceğini bildiği halde bana saldırmaya devam etti; bense ona akerdeon çaldım. Sonunda o da kendi laternasını çekip bana çaldığım şarkıda eşlik etti ve 5 dakika önce birbirinin can düşmanı olan iki korsan olarak bir anda kaynaşıverdik… Rare'in oyunun çıkışı ve çıkışından sonrası için planlarına bakınca daha bunun gibi nice macera yaşayacağımıza şüphe yok. O yüzden de kendimi tekrar o vahşi denizlere atmak için feci şekilde sabırsızlanıyorum! ■ CAN


Bu oyunda Kraken'le savaşmayacağımızı mı düşünüyordunuz?





KAFALARIN UYUŞTUĞU BİR EKİP OLARAK GİRMENİZ ŞİDDETLE TAVSİYEDİR.

Geçen ay Portal'daki deniz oyunları dosyasında yönlere ve doğrultulara dair bir bilgi vermiştik. Onun elzemliği betada ortaya çıktı. Düşmanın, adanın ya da kayalığın nerede olduğunu aktarabilmek için coğrafi yönleri ya da gemi terimlerini bilmek can kurtarıyor.

○ **TÜR:** Korsanlık, Keşif, Gemi Savaşları ○ **YAPIM:** Rare ○ **PLATFORM:** PC, Xbox One ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Mart 2018



BU AY *Ne oldu?*

EN KISA AYIN HABERLERİ DE HALİYLE DAHA KISA OLUYOR. HİÇ HEYECANLI BİR ŞEY OLMADI BU AY VALLAHİ, KUSURA BAKMAYIN. ONUN YERİNE MİKRO ÖDEMELERİN NE KADAR MÜTHİŞ OLDUĞU, VALVE'DA ÇALIŞMANIN YARATICILIK ÖLDÜRSE DE KALBİ MUTLULUKLA DOLDURDUĞU, ARADA BİR İKİ ÇIKIŞ TARİHİ GİBİ SIRADAN ŞEYLER VAR. HA GIST VARDI BİR DE TABİİ BU AYIN BAŞINDA. O DEĞİL DE HAVALAR NE SICAK DEĞİL Mİ, SANKİ KIŞ GEÇTİ GİTTİ ÇOKTAN.

TARIK KAPLAN



1 **Mafia III**'ün yapımcı stüdyosu Hangar 13'te işten çıkarmalar olmuş ve Kotaku'ya göre çalışanların "çoğunluğu" işsiz kalmış. Yakın zamanda yeni bir Mafia beklememek gerek sonuç olarak. Sanırım çoğumuz da beklemiyorduk zaten.



2 Bu ay ne mi öğrendik? Valve çalışanlarının (ve Gabe Newell'ın oğlunun) **Steam'deki bütün oyunları ücretsiz oynayabildiğini** öğrendik. Valve'a iş başvurusu için hangi kriterler aranıyor merak edenlere sayfanın bir yerine link sakladık, oradan bulabilirsiniz. Gabe Newell'ın oğlu Gray Newell'ın röportajını da şu linkten izleyebilirsiniz: **tinyurl.com/ogz-125-gray-newell**

3 Yeni oyun duyuruları vakti! **No.70'in** yapımcı stüdyosu Old Moustache'in yeni oyunu **The Bell** olacak, çıkış tarihi henüz yok. **Fear the Wolves** adında yeni bir battle royale oyunu duyuruldu. Bir başka battle royale oyunu da 400 kişilik haritalara sahip **Mavericks** olacak (baymadı mı artık?). **Remedy'nin yeni oyunu** nedir henüz bilmiyoruz ama 2019'da geleceğini biliyoruz. Bir de **The Surge 2** duyuruldu, o da 2019'da gelecekmiş.



4 **EA Play** etkinliği bu yıl 9 ila 11 Haziran tarihleri arasında olacak. Etkinlikte **yeni bir Battlefield** ve **Anthem** oynanabilecekmiş. Bu arada EA CEO'su Andrew Wilson, battle royale oyunlarını övdü ve BF serisinde onların da yenilikçilik aradığını söyledi. Yalnız altını çizdi ki bu, BF'nin PUBG'leşeceği anlamına gelmiyormuş.

5 **Dawn of War III** kötü sattığı için Relic oyunu terk ediyor. Güncelleme ve DLC çıkmayacak artık. Neymiş? Sırf popüler diye kırk yıllık GZS moba'laşmazmış.

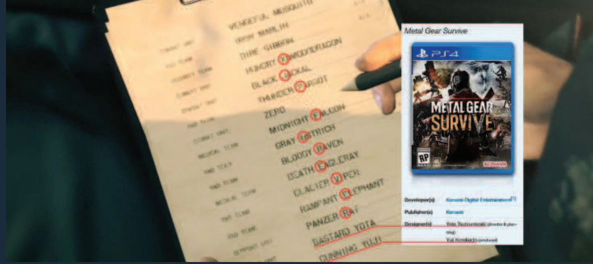
6 Valve'a başvuru konusunda yalan söyledim, link aslında yok. Ama oyun stüdyolarında çalışma hayali olan tasarımcı arkadaşlar için şöyle güzel bir site var henüz denk gelmediyseniz: artstation.com Burada belli aralıklarla oyun firmalarının iş ilanları da yayınlanıyor, bakabilirsiniz. Affedildim mi? Süper.



7 **CoD: WWII** ile hem rakamsal anlamda hem de oyuncu geri dönüşlerinde güzel bir başarıya imza atan Sledge-Hammer Games'in iki kurucusu Michael Condrey ve Glen Schofield firmadan ayrılıp Activision'a geçtiler. Kendilerine yeni pozisyonlarında başarılar diliyoruz... galiba.

8 Piyasaya çıkma konusunda naz yapanlarda bu ay: **Yakuza 6**, Mart yeterince sıcak olmadığı için **17 Nisan**'da çıkmaya karar verdi. Kickstarter'dan 1.3 milyon dolar bağış toplayan **System Shock Remastered** projesiyse belirsiz bir süreliğine **askıya alındı.** Başka nazlanan olmadı neyse ki.





9 Bazen diyorum keşke Konami boykotumuz olmasaydı da **Metal Gear Survive**'ı gönlümüze gömseydik. Ama neyse ki bunu bizim yerimize yapan Konami çalışanları bile var. Hınzır yapımcının biri oyunun içine "Metal Gear öldü", "Kojima Productions çok yaşa" gibi anlamlara gelen mesajlar gizlemiş, hatta Survive'ın yönetmenine ve yapımcısına biraz da küfretmiş.



10 Microsoft Flight Simulator için indirilebilir içerikler yapan bir firma (evet öyle firmalar var) pek akıllıca bir karara imza atarak **son içeriklerinin içine kullanıcıların şifrelerini çalan bir malware yüklemiş** (buradaki mal kısmı firmayı da temsil ediyor gibi düşünün). Sonra da pişkin pişkin "biz bunu korsanın önüne geçmek için yaptık" diye açıklamışlar. Söz konusu firma **Flightsimlabs**. Uzak durmanızı tavsiye ederiz.

11 **Assassin's Creed: Origins** için harika bir "eğitim modu" çıktı bildiğiniz üzere. Bu modda oyunun savaş mekanikleri vesaire yok, yalnızca antik Mısır'ı gezebildiğiniz ve tıpkı bir müze turu gibi bilgiler alabildiğiniz koca bir dünya var. **Bir de sansürlü heykeller.** Bütün çıplak heykeller deniz kabuklarıyla sansürlenmiş vaziyette oyunda. Çocukları da hesaba katan bir eğitim modu olunca mantığı anlaşılabiliyor tabii ama gene de komik duruyor.





12 Hani biz arada bir (!) mikro ödemelerden yakınıyoruz ya… Ama her yerde karşımıza çıkmaya devam ediyorlar… Eh, sebebini gayet net bir şekilde gördük bu ay. **Activision Blizzard geçen yıl mikro ödemelerden 4 milyar dolar kâr elde etmiş**. Aynı şekilde Ubisoft da bu gelirini 392 milyon dolara çıkarmış ki bu bir rekor şirket için. EA'in de aynı dönemdeki **oyun içi satın alım geliri, toplam gelirinin %39'unu oluşturuyor.** En azından büyük şirketler için bu uygulamanın daha da yayılmasını bekleyebiliriz kısaca.

13 Steam'de kendi çalışanlarına olumlu incelemeler yaptıran bir yapımcı firmanın **tüm oyunları platformdan çıkartıldı.** Insel Games adındaki yapımcı firmanın CEO'su yapımcılara **sahte Steam hesaplarıyla kendi oyunlarına olumlu yorum yaptırıyor**, yapmayanları işten çıkartmakla tehdit ediyormuş. Daha neler duyacağız...

14 **Vampyr**'in çıkış tarihi **5 Haziran**, **Warhammer: Vermintide 2**'ninki ise **8 Mart** olarak duyuruldu. **Farmer Simulator 19**'u da sonbaharda bekleyebilirmişiz.

TOTAL WAR: ARENA

Komutanım, bu nasıl bir savaş?

BUĞRA ÖZKAN

Bir oyun Wargaming bünyesi altına girdiyse, bir şeyden emin olmanız gerek: Grind. Sonu gelmeyen "Premium Gün" hesapları, türüne göre kısmen bağımlılık yapan oynanış ve en sonunda boşalan cüzdanlar. *Total War: Arena*, bundan farklı değil.

Önceden böyle değildi buralar tabii. *Total War: Arena*, *World of Tanks* ya da *World of Warships*'in arasında yer almıyordu. Bir şeyler oldu, bir iki el sıkışıldı ve sonunda Wargaming bünyesine girdi. İyi ya da kötülüğüne dair değerlendirmeleri size bırakıyorum. Benim az ötede üstüne katapult atmam gereken barbarlar var.

Oyuna giren topluluk henüz takım çalışmasına çok alışmış değil. Bir arkadaşınızla girmek aldığınız keyfi artıracaktır.

Kaos

İki takım. Takım başına 10 kişi. Kişi başına üç birlik. Bir haritada 60 birlik ve ihtiva ettiği yüzlerce adam. Sanırım bir oyunu "Arena" diye niteleyecekseniz, mükemmel karışımı bu oyunda görürsünüz: Dengesiz bir kaos, gürültü, şiddet ve her askerin ölümünde bilgisayar başında küfreden birileri. O küfredenlerden biri de benim.

Total War: Arena, türün meraklıları için serinin diğer oyunlarına birçok açıdan çok benzer. Kullanılan grafik motoru *Attila*'dan fırlama gibi. Sarı filtre kalkmış ancak bu kötü bir şey değil. Grafikleri göz dolduruyor ve bunu yaparken de optimizasyonuyla şaşırtıyor. Sesler tam ayarında; ne kulaklarınız sağır oluyor, ne de bir sessizlik hakim. Haritaların büyüklüğü, kullanılan birlik çeşitliliğine göre biraz küçük kalıyor. Sessizce ilerleyip düşmanı arkadan vurmak isteyeniniz varsa şimdiden başka bir taktik düşünmeli ancak halen çevresel elementleri kullanabilmeniz mümkün. Ormana girip gözlerden nispeten uzak kalırken, okçuların ve atlıların gazabından bir nebze korunabilirsiniz.

Hatta dengesiz bir kaos!

Birliklerin denge hesapları halen oturmuşa benzemiyor. Alpha testinden beri oynayan biri olarak oyunun gelişim süreçlerinden memnuniyet duysam da bu konuda eksikler var. Atlılar piyadelere karşı biraz fazla çaresizken, okçular zaten mızrağı burnunun ucunda görmesin, hemen salıveriyorlar. İleriki seviyelerde gelen filler kolay hasar vermek için birebir ve bu yüzden ortalık hayvanat bahçesine dönebiliyor kimi savaşlarda. İnsanların kolaya kaçacağı düşünülerek hazırlanmış dengeler burada yok. Bazı birlikler için güçlü yanlar fazla güçlü, zayıf yanlar fazla zayıf.

Wargaming formüle ne kattıysa, insanın şuraya tankla giresi geliyor.



Fil falan gelirse karşınıza Pikemen alın. Şu 50 metre mızrağı olanlardan.

Yetenek ağacı ve birlik geliştirme mekanikleri *World of Tanks*'ten alışık olduğumuz türde. Gir, öldür, çık, para kazan, tecrübe kazan, birliğini geliştir, generalinin yetenek ağacını genişlet. Temelde bu. Gelgelelim, bunu yapmak gereksiz ve hoşlanmadığım biçimde fazlaca grind gerektiriyor. Bana gelen basın hesabında milyonlarca altın, tecrübe ve gümüş olmasaydı muhtemelen bu durum beni çıldırtırdı.

Birden çok ırk için gelen 10'dan fazla generalin yetenek ağaçları etkileyici değil, üzerine düşünülmüşe benzemiyor ancak generallere özel bazı özellikler keyif veriyor. Sezar'ın katapultlara olan etkisi, barbarların savaş çığlıkları ya da Yunan okçularının Legolas kesilmesi generallerinin özellikleriyle mümkün.

Sonuç olarak *Total War: Arena* bağımlılık yapıyor. Bir konsept, grind getirmesi dışında, bu kadar güzel oturtulabilirdi. Gönül isterdi ki 3 değil de 6 birliğin olduğu bir mod da olsun ama yok. Yine de, grind yapmayı kafanıza takmıyorsanız, eğleneceğinize eminim. Eğer uzun zaman World of Tanks oynadıysanız ve ilerleme mekanizmalarına hakimseniz, bunun yanında *Total War* serisinden de keyif alıyorsanız, zamanınızın her dakikasına değen bir yapım bu. Denemeye değer.



TÜR: Strateji **YAPIM:** Creative Assembly **DAĞITIM:** Sega, Wargaming Alliance **DAHASI İÇİN:** totalwararena.com



Sınıflarınız ve özgeçmişiniz diyaloglarınız kadar savaşlarınızı da etkiliyor.



STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES

Cthulhu bu kez Türkleri çağırıyor

M. İHSAN TATARİ

Son yıllarda göğsümüzü kabartan Türk yapımı oyunları daha sık görür olduk. Bunlardan biri de hayatına Kickstarter desteğiyle başlayan *Stygian: Reign of the Old Ones* (*Yüce Eskilerin Hükmü*) olacak gibi görünüyor. Çünkü demosunu oynadıktan sonra pek bir umutlandık, pek bir gururlandık kendisiyle.

Ünlü korku yazarı H.P. Lovecraft'ın eserlerinden ilham alarak hazırlanan oyunda malum gün gelip çatmış, Cthulhu ile diğer Yüce Eskiler yüzlerce yıllık derin uykularından uyanmış ve bütün dünyayı yerle bir etmiştir. Bir yer hariç: Lovecraft'ın öykülerine sık sık konu olan Arkham şehri. Burası bilinmeyen bir sebepten ötürü farklı bir boyuta taşınmış ve sonsuz bir kâbusun içerisinde kısılı kalmıştır. İşte biz de daimî bir alacakaranlık vaktine mahkûm olmuş bu şehirdeki insanlardan birini canlandırıyoruz oyunda.

Stygian oldukça detaylı bir karakter yaratma ekranına sahip. Akademisyen, Aktör, Aristokrat, Asker, Kâşif, Müfettiş, Okültist ve Sabıkalı sınıfları karşılıyor bizi önce. Hepsinin kendine göre avantajları ve dezavantajları var. Mesela aktörü seçersek karizmamız ve konuşma yeteneklerimiz daha iyi oluyor, müfettişi seçtiğimiz takdirde de soruşturma ve silah kullanmada becerikli oluyoruz. Buna ek olarak her sınıfın kendine ait dört farklı özgeçmişi de var. Örneğin Sabıkalı sınıfıyla oynamak istersek gangster, hırsız, dolandırıcı veya tetikçi özgeçmişlerinden birini tercih edebiliyoruz. Bunlar da yine çeşitli avantaj ve dezavantajları beraberinde getiriyor. Ek olarak kadın mı yoksa erkek mi olduğumuz, hatta yaş aralığımız bile oyuna direkt olarak etki ediyor. Buna bir de "inanç" ve "pişmanlık" sistemlerini ekleyin... Detaylı derken abartmıyormuşum, değil mi?

İşin güzel yanı tüm bu saydıklarımı sadece ve sadece karakterinizin yetenek puanları fazla olsun diye seçmemeniz. Aksine, oyun sizden yarattığınız karaktere uygun şekilde rol yapmanızı talep ediyor. Dindar biriyseniz olaya manevi açılardan yaklaşmalı, eski bir mafya üyesiyseniz sert yollara başvurmalısınız. Böylece ekstradan tecrübe puanı kazanabiliyor, akıl sağlığınızı düzeltebiliyorsunuz. Evet, akıl sağlığı dedim. Lovecraft temalı bir oyunda delilik unsuru olmazsa olur mu hiç?

Stygian genel olarak eski *Fallout*'lar gibi oynanıyor. İki boyutlu bir haritada yandan görünen karakterlerimizi şehirde dolaştırıyor, ekranlar arasında geçiş yaparak farklı kesimlere gidebiliyor, insanlarla konuşarak görev alabiliyoruz. Savaşlarsa tıpkı *Heroes 3*'te olduğu gibi altıgenlere bölünmüş bir harita üzerinde, sıra tabanlı olarak gerçekleşiyor. Ama sanmayın ki önünüze gelen düşmanla çatışıp zaferden zafere koşacaksınız. Hayır efendim. Yeri gelecek savaştan kaçacaksınız. Çünkü mermi bulmak zor, akıl sağlığınızı düzeltmekse ondan bile zor.

Oyunun diyalogları, hikâyesi, seslendirmeleri ve müzikleri de gayet sağlam olmuş doğrusu. Uzun lafın kısası şu ana dek gördüklerimden bir hayli memnun kaldım ben. Eğer eski tarz, bol diyaloglu ve sıra tabanlı savaşları olan RYO'ları seviyorsanız ve "Cthulhu fthagn" cümlesi sizin için çok şey ifade ediyorsa ne yapın edin *Stygian*'ı takip listenize alın. Hatta dilerseniz öncesinde demoyu oynayıp kendiniz görün, Steam'de sizleri bekliyor.

CTHULU'NUN ÇAĞRISINA KULAK VERMEK İÇİN 2019'U BEKLEMEMİZ GEREKECEK.

TÜR: RYO **YAPIM:** Cultic Games **DAĞITIM:** Cultic Games **PLATFORM:** Win, OSX, Linux **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

OYUN EZER



AYIN EZENİ:
ÖMER AKDAĞ

TOTAL WAR: WARHAMMER II

Ya başlayacağım bu oyuna artık ama yeter ya!

Yok abi beceremiyorum ben bu oyunu, gideceğim artık dükkânı kapayıp. Deli oluyorum ya!

İtiraf ediyorum... Yıllarca Total War oynadım... Total War: Warhammer'lara hele yüzlerce saat gömdüm ama yok! Very Hard'da bir kere bile kazanamadım oyunu!

Yılbaşında bir arkadaşın evinde toplandık müziktir danstır falan, ben de kenarda Total War'umu oynuyorum (Ne yani insanlarla sohbet edip falan sosyalleşeceğimi mi sanmıştınız?). Öncesinde de bir sürü let's play videosu izledim, nerede doğru nerede yanlış yapıyorum falan analiz ettim. Neyse, ulu Kertenkeleadamlar ırkıyla başladım oyuna. Bilgisayar hilebazın önde gideni zaten, iki tane yerleşimi var, 2-3 turn'de bir ful ordu basıyor havadan sudan. Neyse ama, insan seviyesinde olamıyor nihayetinde yapay zekâ, öyle telafi ediyorlar, o da olur diyorum, iyi gidiyorum falan. Fena gitmiyorum ya, artistlendim, çıkar çıkmaz bastım ayin yapmaya. Gelecek kaos saldırılarına hazırlıklıydım ama arkadaş zaten ekonomimin dizi titriyor ayakta kalacağım diye, bir tane derli toplu ordum var, o da batıda Kaos bekliyor. Ben kodunu moduğumun elflerinin başkentimin dibinde bitiveren müdahale ordusuna nasıl karşı durayım?! Hadi gittim yetiştim bir şekilde diyelim, kazanamam ki? Adamlar ayin yaptığımı görünce basmış 10 bin altını, en pahalı ordudan yollamış! Ya arkadaş kim kaybetti de sen buldun sokağa atacak 10 bin lirayı!? Hilebazlığın da bir adabı var birader!



Neyse bütün serinkanlı kişiliğimle sadece birkaç küfür ederek birkaç turn geriden alıp ayini ertelemeye karar verdim. Gittim load menüsüne... Load menüsü de çok güzelmiş deyip kaldım, save etmemişim... Oyun da insanı düşünmüyor ki, sadece 1 tane autosave'i var. Aslında birden fazla autosave alma opsiyonu da varmış ama işaretlemek gerekiyormuş kutuyu. Ama niye? Varsayılan olsa ya o! Hadi ben bir hata ettim, koskoca bin cigolayt kaplayan Total War'sun sen, yapıştırıver 3-5 autosave'i çok mu? 2 turn geriden alamadığım için 15 saatlik oyunum çöpe gitti, yazık değil mi bana!?

Geçen yine aynı arkadaşa gittik doğumgünü vesilesiyle, hiç içimden gelmiyordu aslında ama sessiz oynanabilen başka bir oyun yoktu bilgisayarda, açtım mecburen baştan başladım (İnsanlar arasına karışmak mı? Bu konuyu kapattığımızı zannediyordum!). Bu kez Very Hard'da değil de Hard'da başladım. Çok da laylaylom oynadım, bir sürü hata yaptım, yanlış binalar diktim, orduları gereksiz yerlere götürdüm sonra geri getirdim, hatta üşendim, bütün savaşları otomatik sonuçlandırdım, ona rağmen kral oldum.

Niye öyle oldu sorarım sana ey canım Total War'cum? Niye Hard'la Very Hard arasında bu kadar büyük bir uçurum var? İkisinin arasında acı çeken milyonların çığlıklarını duymaz mısın?

Yok ama kararlıyım! Yeni ırk gelene kadar oynamayacağım lanet oyunu! (Yazıyı 22'sinde yazdım, yeni ırk yarın geliyor.)





Tameem Antoniandes

Oyun piyasasına yeni çarklar ekleyen adam

TARIK KAPLAN

Geçtiğimiz yılın en özgün oyunları arasında yer alan *Hellblade: Senua'a Sacrifice*'ın arkasındaki yaratıcı ekibin başında, vizyonu oyunlarda hikâye anlatımını güçlendirmek olan bir zihin vardı. Yalnızca isminin fonetiğiyle değil, stili ve video oyunlarına olan bakış açısıyla da paçalarından orijinallik akan birine ait bu zihin: Ninja Theory'nin kurucularından biri olan Tameem Antoniandes'e.

Tüm yapımcılık tecrübesi 2004 yılında 3 ortağıyla birlikte kurduğu Ninja Theory'de geçti Antoniandes'in. *Heavenly Sword*'u, seveninden çok sevmeyeni olan *DmC*'yi ve *Hellblade*'i hem yazdı, hem de yönetti. Kendisinin de dediği gibi, bir oyunun alabileceği yorumların iki tarafında da bulundu, ama özellikle dikkat çeken bir şey varsa, çalıştığı tüm oyunlarda yaratıcılığını bir şekilde kullanarak farklı şeyler denemeyi, denenmiş ve güvenli yoldan gitmeye tercih ettiği. Yazım ve yönetmenlik kariyerini de bunun üzerine kurdu: Denemek, gerekirse başarısız olmak ama farklı şeyler yapmaya devam etmek.

Yenilik Cesaretten Doğar

Heavenly Sword oyun dünyasında performans sanatını doğrudan sinematik yapmak için kullanan ilk oyun olmuştu örneğin. Hatta 2005 yılında bu teknolojiyi izleyen James Cameron, bunu *Heavenly Sword* için yapılmış model ve karakterler üzerinden gördü ve sinemada kullandı. *Hellblade*'le birlikte bunu bir adım öteye taşıyarak gerçek zamanlı performans yakalama teknolojisini geliştirecekti stüdyo ve bu da Tameem Antoniandes'in fikriydi.

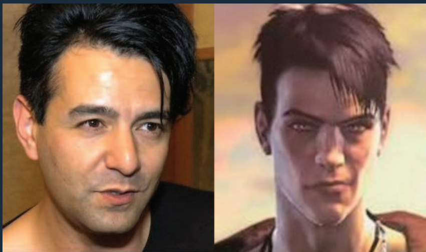
Bu yolculuğu bazen hafiften sivri bir dille tökezleyerek ama zaman içinde olgunlaşarak geçirdi. Fikirlerini aktarma konusunda daima açık olmayı seçen yapısı, *Hellblade*'in tamamen açık yapım aşamasından önce de onunla olan bir özellikti, hatta her şeyi riske atan böyle bir yapıyı seçmesinin de en büyük sebebi bu açıklık felsefesiydi. Kendisinin de dediği gibi; "Tüm bu uğraşların arkasındaki ana fikir, eğer hepimiz [tecrübelerimizi ve bildiklerimizi] paylaşırsak, uzun vadede herkes kazanır." Ekibiyle ve oyuncularıyla olan ilişkisinde de bu yaklaşımı devam ettirdi. Gerek AAA kalitesindeki yapımlarında, gerek kendi fikri mülklerinde çalışırken son sözü hep o söylemesine rağmen her konuda gerekli uzmanlardan ekip arkadaşlarına ve oyunculara kadar etkileşimde olacakları herkesin fikirlerini alma çabasındaydı. Başka birinin fikri mülk üzerinde çalışırken bunun o kadar da kolay olmadığını da söylüyor kendisi, ki *DmC*'ye gelen olumsuz yorumlarda payı büyüktür bu durumun bana kalırsa. Kime sorsalar Dante'yi o hale getirmenin yapabileceği en büyük hata olacağını söylerdi...

Ama bu hatalar onu zamanla olgunlaştırdı da. Kendi projesi olan *Hellblade* için zihinsel rahatsızlığı olan bir karaktere karar verdiklerinde yapması gereken ilk şeyin bu konudaki uzmanlara danışmak olduğunu biliyordu Antoniandes. Eğer yanlış bir izlenim verirlerse, oyunculardan gelecek geri dönüşün çok ağır olacağını bildiğini söylüyor bir röportajında. Ama bundan da öte, yapmak istediği şeye gerçekten değer veriyor ve bunu en iyi şekilde aktarmak istiyordu. Psikoz hastalığının sıklıkla psikopatlıkla karıştırıldığından bahsederken de eskiden bu konularda kendisinin de oldukça yanlış izlenimlere sahip olduğunu belirtiyor, ama şu an geldiği noktada bu yanlış algının değişmesi için bir şeyler yapabileceğini de biliyordu. Cambridge Üniversitesi ve bu tarz rahatsızlıkları olanlara yardımcı olmak için kurulmuş Wellcome Trust'la birlikte çalışması olumsuz yorumlardan korkmasından çok, altına girdiği taşı düzgün şekilde kaldırabilmek istemesindendi.


HEAVENLY SWORD

DANTE SAÇI

DmC'nin yeniden yapımı sırasında Antoniandes'in saçlarının yeniden tasarlanmış Dante'yle olan benzerliği pek çok hayranın dikkatini çekti. Hatta dikkat çekmekle kalmadı, Dante'nin yeni görünümünün direkt Tameem düşünülerek tasarlandığı iddia edildi. Kendisiyse bu konu açıldığında basitçe gülüp geçmişti. Buna rağmen 2013 yılında, Sony'nin PS4'ü tanıttığı etkinlikte Antoniandes başı tıraşlı şekilde göründüğü için PS4'ten daha çok konuşulduğu yerler bile olmuştu.



"NINJA THEORY OLARAK AAA İLE BAĞIMSIZLAR ARASINDAKİ TEHLİKELİ BÖLGEDEYİZ."

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Hellbalde ile yeni bir başlangıç noktası da yakaladı Antoniandes.

Olgunluğa Erişmek

Antoniandes oyun piyasasının şu anki durumu üzerine de yıllar içinde farklı görüşler belirtti. Örneğin *DmC* üzerinde çalışırken oyunun kadınlara yaklaşımını değiştirmek istemişti. "Konsol oyuncularının 30 yaş ve üzeri olduğu istatistiğine inanırsak -ki ben buna inanıyorum- oyunları satmak için bu tarz ucuz numaralara başvurmanın bir anlamı yok." Bu çıkışı koca göğüsleri olan kadın karakterler için yapmıştı. Gerçekten de parmağı bulunan oyunlardaki kadın karakterlere bakınca bu yaklaşımı görebiliyorduk. Yalnızca en güncel ve belirgin örnek olan *Hellblade*'de değil, *Enslaved*'de de.

Tameem, Ninja Theory'nin şu anki durumunun beklediklerinden de iyi olduğunu söylüyor ve aynı iyimserliğin ileride kendileriyle benzer pozisyonlardaki diğer stüdyolara da yayılmasını umuyor. *Hellblade*'in gelirleri beklentilerini şimdiden aşmış durumda. Buna rağmen bir sonraki projenin ne olduğunu kendisi de bilmediğini söylüyor son röportajlarından birinde. *Hellblade 2* mi? Yoksa yeni çizdikleri bu rotada devam ederek alacakları yeni bir risk, yeni bir fikri mülk mü? Kesin olan bir şey var ki bu yolu şimdi bırakmak yaptıkları her şeyi silip atmak olacağından, Ninja Theory ve Tameem Antoniandes'ten ileride de fikrini söylemekten çekinmeyen, yenilikçi oyunlar bekleyebileceğimiz. Onu gerçek bir oyun kahramanı yapan şey de tam olarak bu beklentiyi yaratabilmesi zaten.



ZAMAN ÇİZELGESİ

2004 Antoniandes 3 ortağıyla birlikte Cambridge'de Ninja Theory'i kurdu ve yaratıcı yönetmen olarak kadroda yer aldı.

2007 Stüdyo'nun ilk oyunu olan Heavenly Sword piyasaya sürüldü. Oyun, sinematiklerinde performans sanatçılığını doğrudan dijitale geçiren ilk yapım olarak Hollywood'a büyük ilham verdi. Antoniandes oyunun yönetmenliğini ve senaryo yazarlığının bir kısmını yaptı.

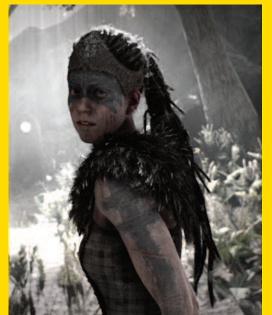


2010 Enslaved: Odyssey to the West piyasaya sürüldü. Tameem bu oyunun yapımında yer almadı.

2013 Capcom'a ait bir fikri mülk olan Devil May Cry serisi Ninja Theory'e emanet edildi. Ortaya çıkan yapım serinin hayranlarını ikiye böldü, Tameem Antoniandes oyunu yazan ve yöneten kişi olarak pek çok oyuncunun nefretini üzerine çekti.

2014 Sony'nin Gamescom 2014 panelinde stüdyonun yeni bağımsız projesi Hellblade duyuruldu. "Bağımsız AAA" oyun fikri de aynı yıl DICE konferansında Antoniandes'in yaptığı bir konuşmayla ortaya çıkarak konuşulmaya başlandı.

2017 Hellblade: Senua's Sacrifice piyasaya sürüldü, 2017'nin en çok beğenilen oyunları arasında yer almakla kalmayıp farklı platformlardan birden fazla ödül kazandı.




Jeneratör candır. Hem de kelime manasıyla.

İnsanları yönetirken sık sık vicdan muhasebesi yapacaksınız.





○ **TÜR:** Hayatta Kalma, Yönetim ○ **YAPIM:** 11 bit studios ○ **DAĞITIM:** 11 bit studios ○ **PLATFORM:** PC ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

FROSTPUNK

Kim demiş cehennem sıcak olacak diye!

NURETTİN TAN

Dünyanın kendi kendine reset attığı dönemler vardır, bu olaya kutupların yer değiştirmesi denir. Geçmişte buna koca karı hikâyesi denirken son yüzyılda deniz seviyesinde eskiden oluşmuş değişiklikler bakarak güzelim dünyamızın 3-4 defa böyle silkinmelere gittiği kanıtlandı sevgili okuyucu (coğrafya dersi gibi oldu farkındayım). Bu nasıl oluyor diye merak ediyorsanız dilim döndükçe açıklamaya çalışayım. Dünyanın 23 derece eğik olduğunu biliyoruz ve her yıl bu eğim belirli bir oranda artıyor. Dolayısıyla manyetik alanımız yavaş da olsa yön değiştiriyor. Kutupların yer değiştirmesinden asıl kasıt da manyetik kutupların yer değiştirmesidir zaten. Manyetik kutuplarımız yer değiştirdiğinde doğal olarak pusula üzerinde gördüğümüz yönler de değişecek ve dünyanın buzullarla kaplı iki farklı ucu harita üzerinde başka yerlere kayacak. Bugün çöllerde dahi balina iskeletleri bulunması bunun en güzel örneklerinden birisi sayılabilir. Ve size kötü haberlerim var; her manyetik değişim, koluna yeni bir buzul çağını takarak geliyor.

Kar tatili vermeyen vali

This War of Mine'ın Polonyalı yapımcısı 11 bit studios'un yeni oyunu *Frostpunk* buzul çağına denk gelen 1800'lerin şanslı insanlarının buna karşı nasıl ayakta duracağını anlatıyor. Tam tarih vermem gerekirse oyun 1886'da steampunk bir evrende geçiyor. Felaket sonrasında hükümet bazı şehirleri ayakta tutabilmek için özel olarak tasarladığı jeneratörlerden birine sorumlu bir şehir yöneticisi olarak bizi atıyor. Ve elbette aynı *This War of Mine*'da olduğu gibi bir yandan vicdan muhakemesi yapmamızı gerektiren ama öbür yandan mutlaka almamız gereken birçok ahlaki karar var.

Oyun daha çıkmadığı için 11 bit studios'un bize gönderdiği *Frostpunk* demo sürümünü oynadım. Demo olduğu için sadece 10. bölüme kadar oynayabildim. Bu kısa sürede şehrimin yakınlarında kıyamet gibi kara bürünmüş diğer şehirleri ve araştırma noktalarını açabilme fırsatım olmadı. Ama inanın oyun bu kısıtlı sürümüne rağmen oldukça zengin içeriğe sahipti.

Şehrimiz daire biçiminde bir vadinin tam merkezine konuşlanmış vaziyette. Şehrin göbeğinde de hayat damarımız, hatta kalbimiz diyebileceğim jeneratörümüz bulunuyor. Oyun steampunk olduğu için bu jeneratör doğal olarak kömürle çalışıyor. Vali olarak önce ısınma sorununa el attım. Soğukta donarak ölmeden evvel elimizde bulunan az sayıdaki kıyametten sağ kurtulmuş

insana kömür çıkartmam lazımdı. Ve ilk ahlaki sınavımı burada verdim; halk "Şehirdeki çocuklar ne olacak?" diye sordu. Bu gibi durumlarda aldığım karar kanun yerine geçtiği için dikkatle muhakeme etmek zorundaydım, maazallah bir isyan çıkabilirdi. Çocuklar ya okuyacaklar ya da çalışacaklardı… Ben de her sorumlu valinin yapacağı gibi doğru olanı seçip çocukları da -en azından hafif işlerde- çalıştırmaya karar verdim. Elbette bu şehrimde biraz hoşnutsuzlukla karşılandı ama ölen çocuk olmadığı sürece başım belaya girmedi. Yaralanan çocuklara izin verdim, ailesi karşı çıkanların çocuklarını çalıştırtmadım ve bir şekilde dengeyi kurarak "umut" puanımı fazla düşürmedim. *Frostpunk*'ın en sevdiğim yanlarından biri de bu oldu: Bana bir seçenek sunuyordu ama oyun sırasında yaşanan olaylar aldığım kararların yönünü değiştirebiliyordu. İşin güzel yanı bu gibi kriz anlarında da *Frostpunk* durumu kontrol edebileyim diye önüme seçenekler sunmaya devam ediyordu.

Başka bir örnek vermem gerekirse ciddi şekilde kaza geçirenlere ya da hastalananlara belki iyileşirler diye hemen el bebek gül bebek bakmak yerine uzuvlarını kesmeye kadar aşırı protokoller uygulamaya karar verdim. Tahmin edeceğiniz üzere halkım bunu da pek hoş karşılamadı (çok hayırsızlar çok). Fakat bacağını kestiğim bir adam sonradan bana teşekkür etti, çünkü yaşıyordu. Elbette bazen operasyonlar başarısız geçiyordu ve o kişi çalışamaz hale geliyordu. O zaman bir düşkünler evi açarak gene halkın sempatisini kazandım. Tam bir politikacıydım, kaşıkla verip kepçeyle alıyordum ve böylece insanların isyan etmesini engelliyordum.

Kömürle oy toplamak

-20 derecenin Hawaii sayıldığı yeni dünya şartlarında jeneratör en önemli ısı kaynağımız. Binalar jeneratör sayesinde ısınıyor, evi olmayan insanlar geceleri etrafına yatıp uyuyor. O yüzden jeneratörü sürekli kömürle beslemek zorundasınız. Artık çocuklar mı, mühendisler mi yoksa işçiler mi çalışır bilmiyorum ama o jeneratör sürekli ısıtmalı. Bazı zamanlarda soğuk -40 dereceyi buluyor. Böyle anlarda jeneratörü aşırı çalıştırmaktan çekinmeyin yoksa insanlar donuyorlar ama bir yandan cihazın ne derece yıprandığına da bakın çünkü yüzde 100'e vardığında tahmin edeceğiniz gibi patlıyor ve GAME OVER!

Ağzımızdan çıkan her sözün kanun olduğu durumlara "adaptasyon" deniyor. Burada genellikle iki seçim hakkımız var. Her seçeneğin illa halkı mutlu eden bir de mutsuz eden şıkları var diye düşünmeyin. Bazı durumlar ne olursa olsun insanları hoşnut etmiyor. Örnek vermem gerekirse zorlanacağınız en önemli konulardan birisi yemek bulmak ve halkı beslemek. Genellikle aç oluyorlar ve avcıların getirdiği erzak pek yetmiyor. Bu noktada adaptasyon bize iki seçenek sunuyor; normal öğün yerine çorba çıkarmak… Böylece avcıların getirdiği avlardan iki kat fazla yemek pişirebiliyoruz ama insanlar çorba içtikleri için mutsuz oluyorlar (Pasta yesinler!). Diğer seçenekse yemeklere talaş katmak! Halk daha doymuş hissediyor, isyan çıkmıyor ama hastalanma şansları artıyor. Oynadığım süre boyunca en azından ilk iki saatte yemek sorununu çözmenin tek yolunun şehir dışına keşif kolu göndermek olduğunu anladım. Beş kişilik bu ekibi yemek buldukları anda şehre geri çağırarak ciddi şekilde sorun haline gelen açlık problemimi giderdim (acaba çok aşırı durumlarda ölen insanları yeme durumu var mı çok merak ediyorum). Bu arada keşif kolunun nereye gideceğini biz seçiyoruz ve keşfedilmemiş noktalar haritada gösterdiği kadar büyükse gerçekten çok geniş ve zorlu bir dünya bizleri bekliyor, bundan emin olun.

Frostpunk oynarken bu yeni dünyanın yarattığı umutsuzluk ortamı (müzikler de sağ olsun) ta yüreğime kadar işledi ama gariptir bu beni oyundan uzaklaştırmadı. Şehirde dolaşan dijital insanlara üzüldüm ve doğru bir şeyler yaptığımda gerçekten onlara yardım etmiş gibi hissettim. Çocuk çalıştırıp çalıştırmamak arasında gerçekten arada kaldım ama mecburen evet demek zorundaydım. Fakat her ne kadar dijital çocuklar olsalar da işçi sayım artıp onlara ihtiyacım olmadığında hiçbirini çalıştırmadım. Manyakça biliyorum, ama *This War of Mine*'da insan psikoloji üzerine çok iyi oynayan 11 bit studios'tan başka ne bekleyebilirdik ki?

Ne yazık ki *Frostpunk*'ın bu sene ne zaman çıkacağı belli değil. 10 günlük oynama süresi çok kısıtlıydı ve doyamadığım için birkaç defa daha demoyu bitirdim ve her seferinde farklı şeyler yapmaya çalışarak bunların oyuna etkisini gözlemlemeye çalıştım. Farklı bir "dünyanın sonunu getiren felaket" temalı, çok ince detaylarına kadar düşünülmüş ve bizi kendimizden dahi şüphe ettirecek ahlaki kararlar almaya zorlayacak *Frostpunk* çıktığı anda cüzdanınızı monitöre yapıştırın diyorum. Pişman olmayacaksınız.

Bu arada artık hoşçakalın deme zamanım geldi. Kızımdan uzak kalamayacağımı anladığım için ofisteki görevimi bırakmak zorundayım. Bu da demek oluyor ki artık videolarda beni göremeyecek ve seslendirmelerde duyamayacaksınız. Ama uzaktan dergi için yazmaya devam edeceğim. Ofiste çok eğlenceli zaman geçirdim, destek olan bütün çalışma arkadaşlarıma ve yorumlarını esirgemeyen sizlere teşekkür ediyorum. Ama artık "aloha"...

OMUZLARINIZDA TÜM İNSANLARIN YÜKÜ VARKEN PRENSİPLERİNİZDEN ÖDÜN VERMEK ZORUNDA KALACAKSINIZ.



Yakıtınız biterse herkes biter, bir gözünüz jeneratörde olsun.

O NİYE ÖYLE OLDU? BU NİYE BÖYLE OLDU?

2017'nin en güzel yanlarından biri oyunlardaki kadın karakter sayısının fazlalığıydı. Ya da şöyle söylesem daha doğru olur: Başarılı yansıtılan kadın karakter sayısının fazlalığı. Aloy'dan Senua'ya ve Chloe'ya kadar aklınıza sayısız örnek anında gelmiştir eminim ki, öyle ki yılın oyunları içinde kendilerine ayrı bir yer bile ayırmıştık Ocak sayısında. Peki acaba bu iyi yöndeki gelişimi genele vurup da varlığını tartışmaya ihtiyaç bile duymadığımız cinsiyetçiliğin oyunlarda yavaş yavaş yok olduğunu söyleyecek kadar iyimser davranabilir miyiz? Daha iyi bir geleceğin varlığını tartıştığımız O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz.

AYIN KONUSU: OYUNLARDA CİNSİYETÇİLİK BİTİYOR MU?
AYIN TARTIŞMACILARI: İHSAN ASMAN, İPEK ATAM, SARP KÜRKCÜ

2017, KADIN KARAKTERLERİN YILIYDI. BUNA İSTİNADEN OYUN DÜNYASINDAKİ CİNSİYETÇİLİK BİRAZ BİRAZ AŞILMAYA BAŞLANIYOR DİYEBİLİR MİYİZ?

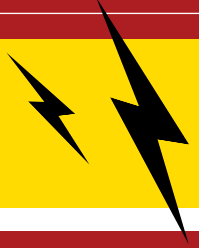
SARP: Üç kişilik bir toplulukta eşitliği sağlamanın zor olması bir yana, erkeklerin bu konuyu konuşmasının bile kimilerini sıkabileceğini deneyimlerimden biliyorum. Ama olsun, dalalım bakalım... Kafadan "hayır" desem, çok mu uzlaşmadan yoksun olur? Çünkü cinsiyetçiliğin oyun karakterinden öte oyuncu ve geliştirici tarafında yoğun oluşuyla ilgileniyorum ben. Horizon: Zero Dawn'ı anlattığım biri "ben bağyan karakterle bağdaşamıyorum, AC'de de vardı onu da sevmeden oynamıştım, bağyan varsa ben yokum" dedi mesela bana. Keza geliştirici havuzlarında da erkek egemenliği süregeliyor. Atılan adımları küçümsemiyorum elbette, ama aşmaya başladığımızı söylemek iddialı olur bence. Zaten cinsiyetçilik "kadın sayısını artırmak"tan öte, "cinsiyetin sosyal rolünden bağımsız güçlü karakter yaratabilmek" ile yıkılır kanımca. Ki Horizon'dan Aloy bunun için güzel bir örnek.

İPEK: Eskiye oranla bu konuda daha bir gelişme olduğunu düşünmekle beraber, daha çok yol alınması gerektiği konusunda Sarp'a katılıyorum. Oyunu kadın karakterle oynanabilir yapınca her şey çözülmüş olmuyor. Hâlâ oyunlarda kendi işini halledemeyen, her şeyden korkan ve "bir erkek başkahraman" tarafından yardıma, korunmaya kollanmaya muhtaç kadın karakterlerle karşılaşıyoruz. Ya da GTA'larda olduğu gibi kadınların zekâ seviyesinin düşük, yalnızca para, marka, lüks peşinde koşan insanlar olarak gösterildiği veya tamamen cinsel obje olarak kullanıldığı oyunlar da var. Bu durum "satmaya", birçok insan tarafından beğenilmeye devam ettiği müddetçe de pek değişmeyecek gibi duruyor.

İHSAN A: Ben de kadın karakterlerden çok oyun dünyasındaki kadın yoğunluğuyla ilgileniyorum. Zira eskiye oranla gelişme olmasının en büyük sebebi, artık kadınların bu mecrada hem oyuncu hem de geliştirici olarak daha fazla yer alması. Buna rağmen, İpek'in verdiği GTA örneğindeki kadın temsillerinin yaygınlığı da oyun dünyasındaki kadın sayısının hâlâ yeterli olmadığı gerçeğini yüzümüze çarpıyor sanki. Çünkü aksi bir durumda hem geliştirici ekipteki kadınların itirazı daha şiddetli olabilir yahut firma "tüketici/müşteri kitlesinin" tepkisinden çekinerek böyle temsillerden kaçınırdı.

Ayrıca unutmamak gerekir ki oyunlar cinsiyetçiliği yeniden üreten pek çok araçtan sadece bir

> KADINLARIN STEREOTİP OLARAK KULLANILDIĞI ROLLER BEĞENİLDİĞİ SÜRECE DURUM DÜZELMEYECEK GİBİ.
> -İPEK





tanesi. Yani şunu demeye getiriyorum: Gerçek dünyadaki cinsiyetçilik ne oranda çözüldü de oyunlardakinin bir anda çözülmesini umuyoruz?

HEPİNİZ GENELDE O KADAR DA İYİMSER OLUNMAMASI GEREKTİĞİ YÖNÜNDE CEVAPLAR VERDİNİZ. PEKİ BU DURUMUN TERSİNE DÖNMESİ İÇİN NE YAPMAK GEREK? BİZ NE YAPABİLİRİZ?

SARP: Gerçek dünyadaki bitmeden bir diğerine başlayamayız diye bir kural da yok bence. İki koldan da ilerleyebiliriz. Probleme ve çözümlere dair iki örnek de benden gelsin: 2013 Tomb Raider Lara'nın en az cinselleştirilen haliydi zamanında. Ama erkekler arasında oyunun adı "Moan Raider". Çünkü ekipte çıkan sesleri kendi dişi cinsel kültürüyle, aşinalığıyla özdeşleştirecek kimse yoktu belli ki. Camille'in ses performansı sağolsun, insanlar oyunu bu şekilde de cinselleştirdiler. Bu, ekipte erkek dışı bireylerin (sadece hetero kadın da değil) olmamasının sonucu. Tüketicinin sıkıntısıyla, içeriğe boğulmuş ve bu nüansları fark etmeyip hetero erkek kültürünün içinde kaybolmuş olması. Pembe Teknoloji diye bir sitemiz var ülkede. Kadını en bayağı, en düz şekilde tanımlayan isme sahip. Selfie uygulamaları, ev temizliği, ütü advertorial'ı falan var. İlk açıldığında herkesten önce teknoloji dünyasının kadınları gidip elini sıktı dediğim siteyi kuranı. İnsan ne der ki böyle bir durumda? Ben ne kadar konuşursam konuşayım, yanımdaki kadın bu durumu kabulleniyorsa boşa kürek değildir de bu nedir?

İHSAN A: Cinsiyetçiliğin gerçek dünyada çok güçlü olduğunu söylerken, oyunlardakine ilişmeyelim demeye çalışmıyordum elbette; sadece sorunun çok daha büyük ölçekli olduğuna işaret etmek istiyorum. Esasen bu yüzden durumun tersine dönmesi de pek kolay değil bence. Öte yandan enseyi karartmanın da alemi yok: Nasıl ki gerçek dünyada cinsiyetçiliğe karşı işe koştuğumuz -her ne kadar Don Kişotvari de olsa- birtakım stratejiler var, aynılarını burada da uygulayabiliriz. Mesela "kız oyunu, erkek oyunu" gibi basmakalıp düşüncelerden ve arkalarında yatan, sözümona "değişmez" cinsiyet rollerinden sıyrılmak iyi bir başlangıç olabilir. Ayrıca Sarp'ın dediği gibi erkek dışının tanımını da genişletmek gerekiyor. Bu bağlamda kadınlığın da (tıpkı erkeklik gibi) tek tip olmadığını, farklı farklı kadınlıkların olabileceği gerçeğini sürekli hatırlamak lazım. Kaideymiş gibi sunulan cinsiyet rollerinin aslında ne kadar da keyfi olduğunu anladığımız anda, etrafımızdaki insanları bu kategorilere hapsetmemeyi öğrenerek, onlarla daha çok şey paylaşmaya başlayacağız ve oyunlar da bu paylaşımın bir parçası haline gelecek ister istemez. Bu şekilde sevgilinin yahut başka bir kadının Dark Souls ya da FIFA oynamayı sevebileceği olasılığı ortaya çıkıyor çünkü.

Son olarak, iyi bir temsil nasıl olmalı sorusunun gerçek muhatabı kadınlar değil mi? Zaten şu anki en büyük sıkıntılardan birinin de bu sorunun sürekli erkeklere sorulmasından kaynaklandığına inanıyorum. Erkek geliştiriciler istediği kadar iyi/doğru temsil üzerine kafa yoradursun, bizzat kadınlar bu soruyu yanıtlamadıkça ortaya çıkacak şey saldırgan olmasa bile, farklı kadın gerçekliklerini yansıtmaktan uzak olacaktır büyük ihtimalle.

İPEK: Oyunları geliştiren ekiplerin büyük çoğunluğunun erkeklerden oluşması yatıyor aslında konunun temelinde. İhsan'ın dediği gibi, erkek yapımcı ne kadar uğraşırsa uğraşsın, geliştirmekte olduğu oyuna bir kadının gözünden bakamayacak. Kadınların oyunlardaki temsili, bu sektörde çalışan kadınların artmasıyla güçlenecek ancak. Açık dünya bir RYO düşünün mesela. Senaryo ve diyalog yazımında, harita ve karakterlerin görsel tasarımında kadınlar da erkekler kadar pay sahibi olsa, cinsiyetçiliği geçtim, ortaya çıkacak oyunun çok daha renkli, çok daha özenli, monotonluktan uzak olacağını düşünüyorum ben. Buna ek olarak, "erkek oyunu" diye bir şey pek duymayız ama, "bu kız oyunu yeaa" nidasını birçok kez duymuşuzdur. Bu genellikle The Sims türevi, oyuncuyu zorlamayan, şiddet, vahşet, "adam doğrama" içermeyen, belli bir strateji gerektirmeyen oyunlar için kullanılan bir terim olageldi ve işin kötüsü, bir oyuna "kız oyunu" demek, o oyunu aşağılamakla aynı anlama çıkıyor. Bu tarz oyunları oynayan erkekler garipseniyor ve küçümseniyor, aynı şekilde zor, bol bol düşünme ve strateji gerektiren, kan ve vahşet içeren, kısacası "vurdulu kırdılı" oyunlar oynayan kadınlar da garipseniyor, hani "kadınlar şiddet sevmez, stratejik düşünemez" gibi saçma sapan genelleştirmeler ve önyargılar sebebiyle. Yani her ayrımda olduğu gibi, kadının ve erkeğin oynadığı oyunlar anlamında da korkunç bir genelleme söz konusu. Kendimden örnek vereceğim, neredeyse her türü seviyorum ben. Fifa da oynadım, FM de, Dark Souls da, The Sims de. Oyunun nasıl olduğundan ya da "hangi cinsiyete hitap ettiğinden" çok, oynarken ne hissettirdiği önemli diye düşünüyorum. Bir oyunu ha kadın oynamış ha erkek, ne değişir? Ya da Sarp'ın bahsettiği, ana karakteri kadın olan oyunları sırf bu sebeple oynayamayanlara sesleneyim: Biz ne yapalım, yıllarca oyunları erkek karakterle oynadık sonuçta. Emin olun karakter odun değilse hiç de sorun olmuyor (GTA V'i o karakterlerle oynamak zorunda olmaktan hiç hoşlanmamıştım mesela, ama Geralt'ı oynamaktan en ufak bir rahatsızlık duymamıştım ben, bu noktada karakterin nasıl yazıldığı da çok önemli tabii ki). Ne diyeyim ki, bari oyunların cinsiyeti olmasaydı!

SAYFA SONU SORUSU

CİNSİYET AYRIMINA DİKKAT ÇEKMEK İÇİN YÜRÜTÜLECEK BİR KAMPANYADA BAŞI ÇEKECEK OYUNU SEÇMEN GEREKSE, HANGİ OYUNU SEÇERDİN?

İpek: Assassin's Creed: Origins derim. Evet, Aya ile oynadığımız bölümler çok kısıtlı, ancak Aya karakterinin gücüne, zekâsına, ikna kabiliyetine, kısacası karakterinin işleniş biçimine hayran kaldım. Oyunlarda böyle kadınları daha fazla görsek keşke...

Sarp: Ben Horizon'un Aloy ile yeterli bir adım attığını düşünüyorum aslında. Göze sokmadan, bas bas bağırmadan, "Bakın kadın var başta!" diye reklam yapmadan, oyun boyunca kendisinden hoşlanılsa bile bunu dengeli karşılayan, tüm oyun boyunca romantizme doğru düzgün hiç girmeyen bir birey olarak yeterli bir yol haritası sunuyor.

İhsan A: Ben biraz farklı yaklaşayım olaya: Cinsiyetçiliğin karikatürize edilişi bakımından Duke Nukem serisi de enteresan bir tercih olabilirdi aslında.



BAZI ŞAHANE OYUNLAR ÇIT ÇIKARMADAN GELİYOR



ÖMER AKDAĞ

CATHERINE: FULL BODY

Erotizm, kutular ve koyunlar

Beynim feci ambelasyon yaşamıştı *Catherine* oynarken. Rüyalarımda bile kutular itiyor, koyunlardan kaçıyor, kızlarla… Neyse çok da detay vermeyeyim. Hayal bile edemeyeceğiniz derecede tuhaf ve aynı derecede de insanda etki bırakan bir oyundu kısacası. Yeniden yapımı için hem seviniyorum hem de üzülüyorum o yüzden. O günlerdeki kafa yapımı pek özlemiyorum sanırım ama oyunu da özlüyorum işte, yapacak bir şey yok.

Biraz sıradan, biraz sıkılgan karakterimiz Vincent sevgilisi Katherine tarafından evlenme baskısı görmektedir ve gittiği barda akşamları arkadaşlarıyla dertleşmektedir. Birdenbire Catherine diye biri bomba gibi düşer hayatına ve onu "kötü yola çeker". Vincent'ın, Katherine ve Catherine arasında gidip gelmeleri sıradan bir aşk üçgeni hikâyesinden "birazcık" fazlası. Tuhaf rüyalar görmeye başlar Vincent mesela. Kulelere tırmandığı, kutular itip çektiği, bol koyunlu rüyalar… Rüya ve gerçek, özgürlük ve sorumluluk arasında bir yerlerde çıkış ararız biz de Vincent için ve bir sürü oyun sonundan birisine ulaşmaya çalışırız.





Full Body ismiyle yayınlanacak olan yenilenmiş versiyon aslında aynı oyunun güzelleşmiş halinden fazlası. "Güzelleştirilmiş ve bayağı bir genişletilmiş versiyon" desem daha doğru.

Her şeyden önce hikâyeye üçüncü bir hanım daha giriyor bu sefer. Adı Rin. Hakkında çok fazla şey bilmiyoruz. Vincent'ın akşamları uğradığı barda piyano çalıyor ve biraz saftirik, neyin ne olduğunu pek anlayamayan bir karakter. Çekici biri olduğunun bile farkında değil ve kâbusları nedeniyle yaşadığı bunalımlarda Vincent'a destek olmaya çalışıyor.

Çok fazla teori var hakkında ki bunların en alıp başını yürümüş olanı Rin'in aslında erkek olduğuyla ilgili. Fragmanda Vincent'ın Rin'in bacak arasına bakarak şok olması en büyük kanıt olarak gösteriliyor. Ki *Catherine* oynamış olanlar benzer bir durumun oyunda daha önce de başka bir karakterde olduğunu biliyordur muhtemelen, olmaz diye bir şey yok yani. Başka bir popüler teori daha var oyunun "doğaüstü" tarafıyla bağlantılı ama o spoiler olabilir, sözünü etmeyeyim.

Zaten oturmuş ve bayağı çetrefillenen bir hikâyeye bir karakter daha, hem de en merkeze eklemek çok cesurca bir hamle, umarım kusursuzca işlemeyi başarırlar. Bense ortada bir tuzak olmadığından emin olana kadar Catherine ve Katherine arasında gidip gelmeye devam edeceğim sanırım.

Oynanış olarak da birçok yenilikle geliyor *Full Body* (bu arada şaraplarda kullanılan bir terim full body ama tabii bu oyunda kast edilen şey şarap olmasa gerek). Bir kere cidden çok zor bir oyundu *Catherine*, bu kez hem kendini daha da zorlamak isteyenler için, hem de fazla zorlanmadan hikâyeye odaklanmak isteyenler için yeni zorluk ve mod seçenekleri getirmişler. Oyunları Easy'de oynamak gibi bir alışkanlığım yok şimdi yanlış olmasın lütfen ama bu kez öyle yapacağım, kusura bakmayın. Online modlar da olacak bu arada, not etmiş olayım.

Biraz romantizm, biraz erotizm, biraz kara komedi, biraz suçluluk duygusu, biraz beyin egzersizi… Oynayan herkes katılacaktır eminim, akılda kalıcı bir deneyimdi *Catherine*. Aklınızda kalan şeylerin bazıları pek o kadar aklınızda kalmasını tercih etmeyeceğiniz şeyler olsa da... *Full Body*'den de aynı travmaları birkaç milyon kişiye daha yaşatacak başarıyı bekliyorum.

TÜR: Puzzle / Macera **YAPIM:** Atlus **DAĞITIM:** Deep Silver **PLATFORM:** PS4, Vita **ÇIKIŞ TARİHİ:** -





YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

Japonya dışında hak ettiği şöhreti yakalayamamış bir oyun kahramanıdır Kazuma Kiryu. Her birinin içeriği dolu dolu ve sinematik öyküsü dizi halinde ilerleyen (ön bölüm *Yakuza 0* dâhil) 6 oyun boyunca, gümüşi beyaz takım elbisesiyle koşturarak yumrukları kadar sert ve düz kişiliğini konuşturan Yakuza üyesi Kazuma Kiryu'nun gelişme, yükseliş, duraklama dönemlerine tanık oldu konsol oyuncuları. Bu ay başı gelen resmi haberle 17 Nisan'da çıkacağı duyurulan "Hayatın Şarkısı" ise, PS4'e özel hazırlanmış ilk *Yakuza* oyunu olarak dikkat çekiyor. Dragon Engine adlı oyun motorunun getirdiği yeniliklerin güzelliği dövüş animasyonları ve seride bolca görünen ara videolarda göze çarpıyor.

Teknik açıdan zaten umutlu olduğum oyun, yetimhanede doğup büyüyüp, karanlık dünyada türlü macera, ihanet ve zorlukları aştıktan sonra artık köşesine çekilip sake'sini yudumlamaya hazırlanan, emektar yakuza Kazuma'nın manevi kızı ve torunuyla olan ilişkilerindeki sevgi dolu dram ortamıyla kovalama - dövüşle dolu aksiyonu, onlarca yan öykü ve karaoke, dart, rulet gibi mini oyunları nasıl bir hava ve ortamda bir araya getirecek merak ediyorum. Konsol harddiskinde yeterli yer var, başparmağım ise bol bol X tuşuna basmak için hazır şimdiden, Kazuma Kiryu'nun hayatının son perdesindeki şarkıyı beklemekteyim. **NOYAN**

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** RGG Studios **DAĞITIM:** Sega **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Nisan 2018

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Uncasual Games **DAĞITIM:** Uncasual Games **PLATFORM:** Win **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

ANCIENT CITIES

Banished'i sevenlerden misiniz? O zaman bir ihtimal Steam'in orasına burasına saçılmış sürüsüne bereket *Banished* benzeri erken erişim oyunu olduğunu da biliyor olabilirsiniz. *Ancient Cities* de onlardan biri… değil aslında. O daha eskilerden, greenlight zamanından kalma (yüz yıl önceymiş gibi anlatmak). Kickstarter'da 231 bin euro bağış toplayan ve şu an için erken alfa aşamasında olan oyun aslında bir köy kurma-yönetme simülasyonu ama onu ayıran bir farkı var: Taş devrinden başlıyoruz.

Şimdi müsaadenizle neden hakkında heyecan duyduğumu liste halinde yazıyorum: Her bir köylünüzün kendi yaşam döngüsü var, oyunun kendi mevsim ve gün döngüsü var, teknoloji geliştirip çağ atlayabiliyorsunuz, vahşi yaşamın kendi yaşam döngüsü bulunuyor, doğal felaketler gerçekleşiyor, insanlarınız yaptığı şeyler ömrünü doldurunca ölüyor… Grid sistemi yok, yani köylerinizi dilediğiniz serbestlikte kurabiliyorsunuz. Üstelik avcı toplayıcı bir kabileden, yani temelin de temelinden başlıyoruz oyuna ki bu tüm gelişimin doğrudan ellerimize bırakılması demek.

Strateji oyunlarının savaştan çok yönetim kısmını sevenler için harika bir alternatif olacağına kesin gözüyle bakıyorum *Ancient Cities*'in. Elimizde bir çıkış tarihi yok ama 2019'dan önce beklememek gerek bana kalırsa. Kişisel bir not düşeyim sona: Uzun zamandır planladığım bir strateji oyununa olan olağanüstü benzerliğinden ötürü "Şerefsizim benim aklıma gelmişti!" dedirtti bu proje. O yüzden de biraz kıskanarak izliyorum uzaktan. Pisler. Ben yapacaktım onu. **TARIK**





Az daha bekleseydiniz de şu kardaki ayak izlerini ben tasarlasaydım olmaz mıydı?



YARIŞ SİMÜLASYO

Ne kadar şanslıyız ki, günümüz simülasyonları piste çıkamayan veya çıkıp da bir kariyer yapamayanlarımız için bir alternatif sunuyor. Motor sporlarının, olabildiğince gerçeğe yakın şekilde (buraya daha sonra geleceğiz), sanal dünyada yaşanmasına "sim racing" deniyor. Sim racer'lar da tıpkı gerçek pistlerdeki meslektaşları gibi genelde fazlasıyla obsesif, çoğunlukla mükemmeliyetçi, motor sporlarına âşık ve son derece sabırlı insanlardır. Meslektaş diyorum; bunu derken hiç o kadar sandığınız kadar abartmıyorum.

Sim racing'i, eSpor oyunlarından ayıran en önemli özellik, gerçekle etkileşim içinde bulunmasıdır (sim racing de eSporlaşıyor ancak bu apayrı bir konu). Bir simülasyon kokpitinde, tıpkı gerçekte olduğu gibi, direksiyon ve pedallar vasıtasıyla otomobili yönlendirirsiniz. Belki de bunu birazcık paintball ve türevi askeri simülasyon aktivitelerine benzetebiliriz. Her ne kadar oturma odasındaki bir sim racer, gerçek hayattaki yarış sürücüleri için geçerli olan kokpit içi ısı ve g-kuvvetleri gibi fiziksel zorluklarla karşılaşmasa da, fiziksel aktivitesi, gerçek bir yarış sürücüsününkini anımsatır. Örneğin senkromeçli şanzımanı olan 5 ileri bir Audi 90 Quattro GTO sürüyorsanız, hakkını verebilmek için heel and toe tekniğini uygulamanız gerekir. Gaz, fren ve debriyaj üzerinde ayaklarınızı dans ettirip, doğru notalara basarak, otomobilin 2,2 litre, 720 beygirlik turbo motorundan ortaya bir senfoni çıkarmaya çalışırsınız.

Bunun da ötesinde direct drive dediğimiz modern force feedback direksiyonlar, gerçek otomobillerin direksiyon ağırlığı ve tepkilerini büyük ölçüde canlandırabiliyor; yani isterseniz fiziksel olarak yıpratıcı bir deneyim de yaşayabilirsiniz. Her ne kadar bundan ötesi yerli ve yabancı birçok simülasyon meraklısının bütçesini aşsa da, doğru kalibre edilmiş, titreşimleri canlandıran bass shaker'larla desteklenmiş ve arkasında sağlam bir yazılımın bulunduğu motion platformlarla da otomobilin hareketlerini "kıçınızda" hissedebilirsiniz.

Tüm bu yüksek teknoloji bir yana, oyuncu ekipmanlarının geldiği noktayı düşündüğünüzde, gayet makul bir fiyatı olan Logitech G27/29 gibi bir direksiyon, pedal ve vites setinin, işin özünü yaşatmada yeterli olduğunu eklemek isterim. Zira görsel olarak her şey karşınızda ve yine doğru girdileri verip, otomobili yönetmek sizin elinizde. Günümüzde, her ne kadar tur zamanları farklılık gösterse de, simülasyonlarda atılmış turlar çoğu zaman gerçek hayattakilerle fazlasıyla benzeşir.

Bu arada "kıç" faktörü önemli; zira kimi yarış sürücülerinin simülasyonlara adapte olmada yaşadığı en büyük sıkıntı, simülasyonlarda "seat of the pants" dediğimiz, gerçek hayattaki kimi duyusal hislerin eksik olmasıdır. Özünde bir yarış sürücüsü, görsel referansları dışında, otomobilde ne olup bittiğini kütlesi ve ağırlık merkezi sayesinde, kısacası koltuğun üzerine yerleştirdiği kıçı sayesinde hisseder. Ne var ki, yukarıda anlattığım gibi bu konudaki açıklar da giderek kapanıyor. Zira yarış takımları, otomobilleri test için piste çıkarmaktan daha ucuza geldiği için artık simülasyonları tercih eder oldu.

Örneğin McLaren F1 takımı hem bir pazarlama hamlesi olarak, hem de pratikte gayet uygulanabilir olduğu için fabrikasına sim racer'lar arasından bir simülasyon sürücüsü arıyor. Bu, bir tür test pilotluğu; özellikle de simülasyonların giderek gerçek testlerin yerini almaya başladığını düşündüğümüzde, bunun laf olsun diye yaratılmamış bir pozisyon olduğunu görebiliyoruz. Son yıllarda Jann Mardenborough'dan tutun, Lucas Ordóñez'e kadar birçok "oyuncu", motor sporlarında bir kariyer yaptı. iRacing.com, en hızlı sim racer'lara Mazda MX5 Cup ve giriş sınıfı Nascar serilerinde düzenli olarak burs sağlıyor. Her ne kadar bazıları simülasyondan gerçeğe geçişte başarılı olamasa da, sonuçlar motor sporları dünyası için çoğunlukla şaşırtıcı ve etkileyici oluyor. Konuyla ilgili olarak, grassrootmotorsports.com'un "Is Sim Racing Real Racing?" başlıklı dosya konusunu okumanızı tavsiye ederim. Zaten bir arama motorunda "sim racing" ve "real racing" kelimelerini bir araya getirdiğinizde önünüze birçok bilgi kırıntısı çıkacaktır.

Son dönemde sim racing'in değerini artıran bir diğer faktörse yeni nesil yarış sürücüleri. Eskiden yarış sürücüleri pist dışında geçen vakitlerde, ki bu hayatların yaklaşık yüzde 99'u demek, görselleştirme teknikleri uygulardı. Pisti kafalarında hayal eder, yine otomobili kafalarında sürer ve pist üzerinde karşılaşabilecekleri olası senaryoları hayallerinde canlandırırlardı. Yeni nesil biraz da oyun nesli olduğundan görselleştirme teknikleri yerine simülasyonlara yöneldi. Gezegenimizin şu andaki en hızlı GT Endurance sürücülerinden birisi olan Aston Martin fabrika pilotu Nicki Thiim, aynı zamanda sıkı bir simülasyon hastası ve bir YouTuber. *iRacing*'de yaptığı yarışları YouTube kanalı üzerinden paylaşıyor, hatta otomobil ayarları konusunda tavsiyeler ve 101 niteliğinde dersler bile veriyor. Nicki'nin babası Kurt Thiim, 80 ve 90'lı yıllarda Almanya'da DTM serisinde yarıştı; yani Nicki işin mutfağından geliyor.

NLARI

Ölüm riski yok, orası doğru, fakat ödenen başka bedeller var...

Hazırlayan YİĞİT TEZCAN



SÖZLÜK

● **SIM RACING:** Simülasyon ve yarışmak (racing) kelimelerinin bir araya gelmesi sonucu ortaya çıkmıştır. NFS veya Forza Motorsport sim racing değildir.

● **APEX:** Bir virajı dönmek için olan ideal geometrik çizginin tepe noktası.

● **FORCE FEEDBACK:** Direksiyon gelen titreşimler.

● **POTANSİYOMETRE:** Sim Racing ekipmanlarında gaz, fren ve debriyaj pedallarında kullanılan potansiyometre, pedalların hareket alanı içinde kat ettiği mesafeyi ölçer.

● **LOADCELL:** Fren pedallarında kullanılan loadcell, potansiyometrenin aksine pedalın kat ettiği mesafeyi değil, üzerine binen ağırlığı ölçer.

● **G-KUVVETİ:** Hızlanma ve yer çekimi gibi etkilerin vücut üzerinde yarattığı etki. Örneğin savaş uçağı pilotları ve yarış sürücüleri bu kuvvetin fiziksel etkilerine bolca maruz kalır.

● **UNDERSTEER:** Otomobilin önden kayması. Bunun nedeni ön lastiklerin, arka lastiklere kıyasla daha az tutunma yaratmasıdır. Frenaj sonrası viraj girişinde, viraj ortasında ve özellikle de önden çeker otomobillerde hızlanma anında yaşanır (arkadan çekişlilerde de olabilir).

● **OVERSTEER:** Otomobilin arkadan kayması. Yukarıda bahsettiğimiz etkiler otomobilin arka tarafında olur.

● **ALIEN:** Yarış oyun ve simülasyonlarının liderlik tablolarında, her zaman anlaşılmaz derecede hızlı adamlar vardır. Bu adamlar sanki oyun veya simülasyonun sunduğu fizik kurallarını çiğner ve biz ölümlülerin asla beceremeyeceği, bu dünyaya ait olmayan turları atarlar.



Bir motion kokpit: **Sistem telemetri verilerine göre bütün şasiyi ileri geri, sağa ve sola doğru oynatıyor.**

Oturma odasında Le Mans kazanmak

Dâhil olduğum sim racing ekibi Mindtrick Motorsports'la 2017 yılının 11-12 Haziran hafta sonunda, gerçek yarıştan bir hafta önce yapılan *iRacing* Le Mans 24 yarışına katıldık. Yarış 24 saat sürüyor ve otomobili sırayla 4 arkadaşınızla paylaşıyorsunuz. Yarışa bir ay kala takım olarak antrenman turları atmaya başladık, otomobilin ayarlarını şekillendirdik. 2 hafta kala az çok elimizde temel bir set-up oldu. Otomobili paylaşmadaki en büyük zorluk herkesin farklı ayarları tercih etmesi. Örneğin takım arkadaşım Tamas ve ben, arka tarafı biraz daha "gevşek", arkadan kaymaya meyilli otomobilleri severken, ABD'li dostumuz Ben Laughter denge sorunlardan yakınıyordu. Bir hafta sonra orta yolu bulduk ancak yarışa kısa bir zaman kala hava şartları belli oldu, havanın beklenenden sıcak olacağını öğrendik. Pist sıcaklığının 35 derecelere yakın olması daha az yol tutuş anlamına geliyordu. Yarıştan bir gece önce, otomobilin ağırlık dengesini biraz daha ön tarafa aldık; bu da ben ve Tamas için nefret ettiğimiz önden kaymayla mücadele etmek anlamına geliyordu. Az çok ilgilenenler bilirler, önden kayan bir otomobil yavaş olsa da spin atması zordur. Biz de herkese uyan, güvenli bir yolu tercih ettik.

Cumartesi sabahı 11 gibi uyandım. Ufak bir yürüyüş yaptım; Migros'a uğrayıp iki soğuk sandviç ve iki şişe portakal suyu aldım. Zaten yeterince antrenman turu atmıştım, ben de kafamı yarıştan uzaklaştıracak bir şeyler yapmaya çalıştım; bol bol müzik dinledim ve kısa bir yürüyüş daha yaptım. Türkiye saatiyle 16:00'da kokpite geçip Discord'u açtım. Yarış sunucusuna girip birkaç tur attım ve startı beklemeye başladım.

Saat 5'e doğru otomobildeki (!) yerimi aldım. Le Mans'ın bulutlardan arınmış masmavi gökyüzünde, arkasında Fransız bayrağının renklerini bırakarak uçan jetin sesini, sanki gerçekten oradaymış gibi duydum. Daha sonra yeşil bayrak sallandı. Yarışa 13'üncü sıradan başlıyorduk; daha henüz start-finiş düzlüğüne çıkmadan önce, ikinci Ford şikanında iki otomobil birbirine temas etti. İkisinin arasından, bir şekilde hiçbir temas yaşamadan düzlüğe çıktım. Dunlop virajı için frenaja başlamadan önce 10'unculuğa kadar yükselmiştim.

Kalanı biraz flu. Sonradan replay'e baktığımda, her noktada son derece isabetli hesaplamalar yaptığımı ve doğru kararları verdiğimi gördüm ama olay anında neler düşündüğümü hiç hatırlamıyorum. Çünkü aslında düşünmüyordum; Indianapolis'e olabildiğince geç fren yaparak dalıyor, Porsche virajlarında önüme çıkan yavaş sınıftan GT otomobillerini sağlı sollu geçiyor ve her turumda 0,1 - 0,2 saniye daha buluyordum. Önüme kim çıksa yutuyordum; diğer sürücüleri hataya zorluyor, uzun düzlüklerin sonunda içeriyi savunduklarında dışarıya çıkıp onları çizgilerini değiştirmeye zorluyor ve geç bir frenajla tekrar iç çizgiyi kapıyordum. Ben'in, hayal meyal de olsa, iki üç turda bir "şu an pistte en hızlı sensin, böyle devam et" dediğini hatırlıyorum.

Kıssadan hisse, bundan tam bir gün sonra, yine öğleden sonra saat 5'te, finişi Le Mans 24 Saat galipleri olarak geçtik. Dördüncü sürücümüz Jason'ın bağlantı sorunları yüzünden hepimizin ekstra mesai yapması gerekmişti; ben de gece yarısı 2'de gittiğim yataktan sabah 6:30'da tekrar çıkıp otomobile binmiştim. 24 saatin yaklaşık 10 saatinde otomobil sürmüş, kalan 8 saatte de bilgisayarın başında oturup, gerek Tamas, gerekse Ben'e radyodan destek

vermiş, pit-stoplarını ayarlamıştım ve stratejilerini belirlemiştim (tıpkı birçok sim racing takımı gibi bir yarış mühendisimiz olmadığından bu görevi de sürücüler olarak üstlenmek zorundaydık).

Aman ha yanlış anlamayın; hikâyeyi salt övünmek amacıyla anlatmıyorum. *iRacing* Le Mans 24, hayattaki belki de en boş ama en şatafatlı başarım olabilir. Sonuçta yarış iRating denilen bir matchmaking sistemiyle 11 farklı odaya bölünmüştü; bizse altı üstü beşinci odayı domine etmiştik (sonradan tur zamanlarını kıyasladığımızda, aslında üçüncü odada galibiyet için yarışabilecek bir tempoda olduğumuzu gördük).

O gün 11 farklı odada toplam 500'e yakın takım ve binin üzerinde sim racer mücadele verdi. Aile babaları eşlerinden özel izin aldı, kız arkadaşlar önceden haberdar edildi; hafta sonu çalışanlarsa bir şekilde takvimlerini uydurdu ve bu yarışa katıldı. Fakat *iRacing* Le Mans 24, bu yarışların ne ilki ne de sonuncusuydu. Le Mans 24'ün ardından çok da fazla dinlemedik; zira yaklaşık iki ay sonra, Ağustos ayında, SPA 24'e katılacaktık.

Sim nedir, ne değildir?

Köpekbalıklarıyla dolu bir suya girmek üzereyiz. Çünkü neyin simülasyon olduğu ve olmadığının farazi bir "simülasyon" standardı üzerinden tartışılması, sim racing camiasındaki en hararetli konulardan birisi. İlk bakılan nokta sürüş fizikleri; yani bir yarış otomobilindeki tüm dinamiklerin odaklandığı nokta olan, lastik ile pist arasındaki ilişki. Ve işin en ilginç yanı, lastik fiziklerinin halen simülasyonların zayıf karnı olması. İnanın bana, hepsinin sürüşünde eleştirilecek bir şeyler bulursunuz.

Benim gözümde simülasyonları farklı kılan, süspansiyonun ve lastiklerin özgün bir çabayla hazırlanması (en azından teoride doğruya yakın), aero hesaplamalarının gerçeğe uygun şekilde yapılması ve pist yüzeylerinin lazerle taranarak, gerçeğine birebir şekilde yansıtılması. Bütün bunlar son derece karmaşık süreçler ve aynı felsefeyi benimsemiş iki farklı yazılımda, aslında birbirlerine o kadar da yakın sonuçlar ortaya çıkmıyor. Örneğin fizik konusunda bayrağı taşıyan *iRacing* ve *rFactor 2* farklı deneyimler sunuyor; yine pistlerin lazerle tarandığı *iRacing* ve *Assetto Corsa*'daki (*AC*'de bazı pistler mod) örneğin Spa Francorchamps pisti, özellikle viraj içi eğimler konusunda epeyce farklılık gösterebiliyor.

Durun, dipsiz bir kuyuya düşmeyelim! Yazıya bu perspektiften yaklaşmayı özellikle istemedim. Kişisel görüşlerime daha sonra az çok yer vereceğim; ancak şimdilik sim racing topluluğunun fikirleri üzerinden ilerleyelim. Türe ait bir topluluğun oluşması için ortada oyunların olması gerekiyor, değil mi?



Kusursuz apeksin peşinde: Sadece biraz daha sağa kayarsak, otomobil sosis kerbe vuracak ve muhtemelen spin atacak.





Yapılmış en sofistike GT otomobili olan 2016 yılı LeMans galibi Ford GTE'nin iRacing'deki yine dijital hali (halen yol versiyonun satmaya çalışıyorlar).

iRACING (Tier 1)

iRacing, sim racing'in Mekke'si, Kudüs'ü; kısacası kutsal toprakları. Şirketin CEO'su Dave Kaemmer'sa, arcade oyunlar denizini yararak (sayısız NFS oyunu :P), sim racing halkını karşı kıyıya geçirmiş bir Musa adeta. Şaka bir yana Kaemmer, Boston Red Sox'ın sahibi John Henry'nin de maddi desteğiyle beraber, şu an piyasadaki en etkileyici simülasyonu ve yarış sistemini kurmuş durumda.

13 haftadan oluşan sezonları, haftalık yarış takvimi, şampiyon sıralamaları; ayrıca güvenlik ve matchmaking benzeri iRating sistemleriyle ve buna bağlı olarak tüm yarışları fazlasıyla ciddiye alan topluluğuyla (fazla bile ciddiye alıyor olabilirler :P), iRacing sanal yarış pilotluğu fantezisi yaşamak isteyenler için bir tepe noktası. Sisteme girdiğiniz zaman, gerçekten de bir yarış kariyeriniz oluyor. iRacing'in en fazla öne çıkan özelliği, eski ve yeni yarış sürücülerini bile kendisine çeken fizikleri. Otomobilin motorunun önde mi yoksa arkada mı olduğunu; yüksek downforce'lu bir prototip mi yoksa daha az downforce'lu bir GT otomobili mi kullandığınızı karakteristik şekilde ayırt edebiliyorsunuz. Aynı pist üzerinde mücadele verdiğim isimler arasında Frank Biela, Rubens Barrichello, Scott Speed ve Shane van Gisbergen var (rastlaşamadığım daha nice yarış pilotu da iRacing'de aktif olarak yarışıyor). Sırada acı gerçekler. iRacing'deki aylık 13 dolarlık abonelik ücreti yetmezmiş gibi, bir pist 15 dolara, bir otomobilse 12 dolara satılıyor. Başlangıçta size belli sayıda pist ve giriş düzeyi serilere veya artık kalkmış serilere ait otomobillerden verilse de, kariyerinize devam etmek için satın alma yapmak zorundasınız. Üçlü veya üzeri alımlarda yüzde 30'lara varan indirimler, yine içeriğin belirli bir yüzdesine sahip olunca gelen indirimler ve Black Friday'den faydalanarak, oyunda yavaş yavaş ilerlemek mümkün. Zaten böyle de yapmak zorundasınız, zira iRacing fazlasıyla rekabetçi. Elinizdeki otomobille haftalar, aylar geçirmelisiniz ki iRacing'in lazerle taranmış pistlerinde 10 binlerce tur atmış manyaklarla rekabet edebilin.

iRacing gerçekten de çok uç bir noktada. Ancak buraya ufak birkaç not iliştirmek istiyorum: iRacing'in fiziklerine getirebileceğim en büyük eleştiri, şu dönem itibarıyla kullanılan lastik modellemesinin, ilk turlarda çok çabuk ısınması. Fakat bu sorunu aşmak için hummalı bir çalışma içindeler. Ayrıca oyunda gece-gündüz döngüsü ve yağmur da halen geliştirilme aşamasında. Geliştirme süreçlerini takip eden birisi olarak, özellikle de gece-gündüz döngüsünün gelişinin eli kulağında olduğunu söyleyebilirim.

Yeni Başlayanlara Hitap Etme: ★★☆☆☆
Fiyat Uygunluğu: ★★☆☆☆
Otomobil–Pist Kalitesi: ★★★★★
Fizik: ★★★★★
Online: ★★★★★

RÖPORTAJ

Emir AŞARI

Oldukça geç sayılabilecek bir yaşta, kendi imkanlarıyla motor sporlarına giren Emir Aşarı bu sene Almanya'daki VLN şampiyonasında yarışacak. Şampiyonanın en önemli yarışı da meşhur Nürbürgring 24 Saat yarışı. Aşarı, aynı zamanda sıkı da bir simülasyon hastası; hatta yarış kariyerini de yarış simülasyonları sayesinde başlattı.

Kısaca yarış kariyerinizden bahseder misiniz?
Profesyonel düzeydeki ilk girişim 2017 Nurburgring RCN şampiyonasıydı. İlk sezonumda sekiz yarışta bir defa birinci oldum, dört defa da podyuma çıktım. Bu yıl şampiyon Sorg Rensport takımıyla beraber, Almanya'nın en ünlü endurance racing şampiyonasında ve Nürbürgring 24 Saat'te yarışacağım.

Simülasyonlarla gerçeği kıyaslar mısınız? Size göre benzeşen yönleri neler?
Simülasyon, hızı ve araç limitlerini hissetmeye başladığınızda işe yarıyor. Özellikle iRacing üzerinden araç dinamiği hakkında çok şey öğrendim. Benim geçmişimde go-kart deneyimi değil, yarış simülasyonları var.

Favori simülasyonlarınız hangileri?
iRacing ve rFactor 2. Assetto Corsa'yı biraz daha "arcade" olarak görüyorum ve eğlence amaçlı olarak kullanıyorum.







Thrustmaster'ın çok satan T300 FFB base'si.

Önce gaz ve toz bulutu vardı. Her şey 1989 yılında, Papyrus'un (bu isim önemli) çıkardığı *Indianapolis 500: The Simulation* adlı oyunla başladı. Bu oyun türün ilk örneği kabul edilir. Aynı şirket 1998 yılında *Grand Prix Legends*'ı çıkardı. Oyun fizikleri nedeniyle tüm simülasyon severleri etrafına topladı ve günümüzde halen belirli kitlelerce oynanıyor. Yine sim racing dünyasının en ünlü Alien'ı Finli Greger Huttu da bu oyunun liderlik tablolarını ele geçirmesiyle meşhur oldu. Her ne kadar son dönemde iRacing World Championship'te Martin Krönke'nin gerisinde kalsa da, Huttu on yıldan uzun bir süre sim racing dünyasının en hızlısıydı. Bugün de halen en çok tanınan sim racer diyebiliriz.

Yine 90'larda Microprose'un *Grand Prix* serisi ortaya çıktı; dört oyunluk serinin sonuncusu 2002 yılında piyasaya sürüldü. Artık arcade olarak kabul etsek de, 90'lı yıllarda *Gran Turismo* da Playstation evreninde belirmeye başlamıştı. 2002 yılında SimBin, *GTR 2* adlı, gece-gündüz döngüsü olan GT yarış oyununu çıkardı. EA Sports'un *F1 Challenge 99-02*'sini yapan Image Space, 2005 yılında *rFactor*'le ortaya çıktı ve simülasyon dünyasının fizik standartlarını ele geçirdi. Bu esnada, her ne kadar ben ralliye meraklı olmadığımdan es geçsem de, bugün ralli oyunu arayanların hâlâ bir numaralı tercihi olan Richard *Burns Rally* de piyasaya çıktı.

Yarış simülasyonlarının tarihi ilginizi çektiyse, hafızamı tazeleyerek bana da referans olan Melih Küskü adlı arkadaşımızın medium.com'da Arligan ismiyle paylaştığı "Sim Racing 101" yazısına bir göz atın derim.

Özellikle 90'ların sonu ve 2000'lerin ilk dönemi, yarış simülasyonları anlamında çok bereketliydi; aslında birçok şeyin temeli de bu noktada atıldı. Sonra *Forza* geldi ve... her şeyi mahvetti (şaka ya, bize ne :P). *Forza* serisine karşı, Oyungezer ahalisinin de bildiği gibi müthiş bir sevgi duyuyorum. Ne var ki, tüm çabalarıma rağmen, kendisini simülasyon kategorisine alamıyorum. Alanları da yanaklarından öpüyorum :)

Kısaca tarihçeden bahsetmemin bir nedeni var: 89'da *Indy 500*'ü çıkaran Papyrus, daha sonra *Indy Car Racing* ve *Nascar* oyunları derken, 2008 yılında iRacing.com'u kurdu. SimBin, *RaceRoom*'u çıkardı ve geliştirmeye devam ediyor. Image Space de yoluna *rFactor 2*'yle devam etti; ancak oyun bir süre büyük bir içerik yoksunluğu yaşa-



80-20 alüminyum profilden yapılma, custom dashboard'lu (göstergeler ve tuşlar), Fanatec Clubsport V2'li bir kokpit.

rFACTOR 2
(Tier 1)

rFactor 2'nin içeriksizlikten çektiğini bir tek Diablo çekmiştir (vurmayın ama ben anlamıyorum o ne biçim oyun öyle :P). Ancak Studio 397'ye devredilmesiyle, hem içerik tarafında bir hareketlenme oldu, hem de yaklaşık 2 ay kadar önce, yağmurlu hava şartlarının görselliğini baştan sona değiştirecek bir yamanın görüntüleri yayınlandı. rFactor 2'de değişken hava şartları vardı; ancak bunun görsel etkisini hissedemiyordunuz (camda yağmur damlası bile birikmiyordu). Ancak bu yakında değişecek gibi görünüyor.

rFactor 2, gerçekten de özellik zengini bir oyun. Simülasyonda fren aşınması, lastiklerin farklı noktalardan aşınması, gece-gündüz döngüsü gibi, özellikle dayanıklılık yarışlarının olmazsa olmazı birçok şey hesaplanıyor. Frenaj gerçekçiliği açısından (fren kilitlenmesi, lastiklerde yanık oluşması vs. gibi) belki de iRacing'den bir



adım ileride, ne var ki viraj içi ağırlık transferi konusunda iRacing hâlâ alemin kralı; buyurun siz kıyaslayın.

Fizik olarak rFactor serisi her zaman en tepelerde yer aldı ve müthiş saygı gördü; öyle ki son birkaç yıla kadar rFactor'ün fizikleri iRacing'in fiziklerinden iyi kabul edilirdi. McLaren F1 takımı da "Fastest Gamer" organizasyonuyla simülasyon sürücüsünü seçmeye çalışırken ilk elemeleri rFactor 2'de, daha sonra da iRacing'de yaptı.

Fakat rFactor 2'de, üçüncü parti siteleri kullanmadan veya bir lige katılmadan düzenli olarak yarışmak zor. Public sunucular her zaman türlü saçmalıklara gebe. Ayrıca bana göre, görsellik ve özellikle de force feedback (FFB) hissi anlamında en büyük rakibinin gerisinde. Aynı şekilde lazerle taranmadığından pist kalitesi de daha düşük; zaten pist zenginliğinin çoğu da el yordamıyla yapılmış mod pistlerden geliyor.

rFactor 2, detaylı otomobil ayarları, mekanik aşınmaların hesaplanması ve gerçekçi fiziklerinden ötürü, çok iddialı bir simülasyon deneyimi sunuyor. Özellikle simülasyonu ölüme terk eden Space Image'ın yerine Studio 397'nin gelişi ve son dönemde yapılan atılımlar, rFactor 2'yi iRacing'in hemen yanına yazmama neden oldu.

Yeni Başlayanlara Hitap Etme: ★★★★★ (2/5)
Fiyat Uygunluğu: ★★★★★ (5/5)
Otomobil-Pist Kalitesi: ★★★★★ (3/5)
Fizik: ★★★★★ (5/5)
Online: ★★★★★ (4/5)





Karşınızda 3200 Sterlinlik fiyat etiketi ve tüm ihtişamıyla Bodnar Sim Steering 2.

dıktan sonra (ilk oyunun popülaritesine erişemedi), 2017 yılında Studio 397'ye devredildi. Studio 397, *rFactor 2*'ye birçok yeni içerik, görsel iyileştirmeler ve hava şartlarıyla ilgili yenilikler getiriyor.

Herkes farklı nedenlerle, farklı simülasyonlara yönelebilir. Bu nedenler arasında sürüş karakteristiği, otomobil ve pist içeriği, topluluk, fiyatlandırma vb. birçok unsur olabilir. Ancak bu noktada ben, bir yol haritası oluşturması açısından tercih edebilecek simülasyonları, kategorilere ayırarak sıralamak istiyorum (kasırga mı lan bu?). Yok, ben en iyisi "tier" yapayım. Etrafa yayılmış kutularda bulabilirsiniz kendilerini.

Ekipman

Simülasyon meraklıları için ekipmanlar dört ana kategoriye ayrılır: Direksiyon, pedal, kokpit ve monitör. Tabii tercihiniz olan simülasyonun hakkını verebilecek sistem meselesi de var; ancak başlığı standart bir donanım tartışmasına çevirmeyeceğim.

Nereden başlasak… Ben bunun için 30 bin vuruş yazsam yanıtlayamadığım en az 20 soruyu geride bırakırım. Bu 20 soruyu yanıtlarsam bu sefer 10 yeni soru doğar. Vallahi de zor, billahi de zor.

Öncelikle başlık attığım oyunlarda rekabetçi olabilmek için maalesef Kontörland markasının ve hatta Logitech'in 270 derece açılı Momo gibi modellerinin üstüne çıkmak gerekiyor. ABD'de Microsoft Sidewinder'la süper turlar atan bir arkadaş vardı ancak büyük bir istisnadan bahsediyoruz.

Giriş seviyesi minimum ekipman, bence Logitech G27 veya G29'dan, hiç olmadı G25 veya Logitech Driving Force GT'den başlıyor. Tüm Finliler gibi bir votka, sauna ve seks (yazabiliyor muyuz Ömer?) hastası olan Finli takım arkadaşım Jone Kaijanen, emektar G27'yle benden tur başına yaklaşık 0.5 ile 1 saniye arasında hızlı. Logitech'in dişli sistemine sahip bu direksiyonları biraz fazla ses yapsa da, sunduğu 900 derecelik dönüş açısıyla, apeksi milimetrik olarak bulmanıza yetiyor. Yine plastik pedalları modlanarak sertleştirilebiliyor.

Giriş-orta seviye için Thrusmaster'ın ürünleri ön plana çıkıyor. T150 modeli bildiğim kadarıyla yarı dişli - yarı kayışlı bir sisteme sahip ve Logitech'in G serisi direksiyonlarının rakibi. T300 ve artık üretilmeyen T500 modellerine geçtiğinizde orta seviyeye gelmiş oluyorsunuz. Kayış sistemli bu direksiyonlar Logitech'in G serisinden daha doğal ve "pürüzsüz" bir his veriyor ancak yine de sistemin içindeki mekanik sürtünmeyi hissedebiliyorsunuz. T300 ve T500 modellerinin motorları arasında ufak bir fark var; kısacası T300 biraz daha güçsüz ama pürüzsüz, T500 ise daha güçlü ama sürtünmeyi daha fazla hissettiriyor. Şahsi tercihim T300 yönünde olur ancak T500'ü tercih edenlerin de olduğunu biliyorum.



ASSETTO CORSA (Tier 2)

Assetto Corsa'nın yapımcısı Kunos Simulazioni, 2017 yılının Ocak ayında 4,3 milyon euroya bir diğer İtalyan şirketi Digital Bros tarafından satın alındı. Kunos Simulazioni bu işe giriştiğinde geleceği noktayı kendisi de öngörememişti; bu yüzden oyunun motoru ve eldeki modül birazcık tıkanma yaşadı. Gece gündüz döngüsü, değişken hava şartları eklenebilmesi ve fizik motorunda iyileştirmeler yapılabilmesi için Kunos, Blancpain GT serisiyle bir anlaşma yaptı ve Assetto Corsa Competizione adlı, Unreal Engine 4 kullanan yeni bir oyun çıkartıyor.

Mevcut oyuna dönersek... Ben her ne kadar Assetto Corsa'nın özellikle de lastik modellemesine şüpheyle yaklaşsam da, kendisini yine de simülasyon kategorisine alıyorum. Genelde hissettiklerim şöyle: AC'deki otomobiller sanki bir rayın üzerinde gidiyor (kötü bir şey; ağırlık transferinin eksik olduğunu gösterir), fakat buna karşılık, yol tutuş devamlı gidip geliyor; lastikler gücü bir tutuyor, bir bırakıyor. Hani sanki eski rayların üstüne hızlı tren koymuşsunuz gibi. Bir de frenaj meselesi var: Assetto Corsa frenler konusunda çok affedici. Meali şu: AC'de frenlere haddinden fazla ve uzun süre basıp, ayağınızı aniden çekseniz bile bir bedel ödemiyorsunuz. Frenaj çok kolay ve gerçekten birazcık uzakta.

Bu biraz abartılı ifade biçimleri, elbette ki benim ve konuşma fırsatı bulduğum yerli ve yabancı gerçek yarış sürücülerinin şahsi fikirleri (isimleri ifşa edemiyorum). En başta da dediğim gibi, simülasyon oldukça göreceli bir kategori.

Lisanslı Ferrari modelleri konusunda rakipsiz olan Assetto Corsa, "hardcore simülasyon" türüne aldığımız oyunlar içinde en fazla ve en çeşitli kullanıcısı olan oyun. Ayrıca mod desteği konusunda da rakipsiz ve tıpkı iRacing gibi pistler lazerle taranmış. Ne var ki viraj içi eğimler söz konusu olduğunda iRacing'in lazerle tarama sisteminin rakipsiz olduğunu söylemek gerekir.

Yeni Başlayanlara Hitap Etme: ★★★★★ (4/5)
Fiyat Uygunluğu: ★★★★★ (4/5)
Otomobil–Pist Kalitesi: ★★★★★ (4/5)
Fizik: ★★★★★ (3/5)
Online: ★★★★★ (4/5)

Bu sistemde bir Accuforce V2 var. Gördüğünüz gibi Momo, Sparco gibi markalar da bu işin hastalarının vazgeçemedikleri arasında.

Düşük aperture kullanarak çekilmiş bir sim fetişi görüntüsü: AC hiç bu kadar havalı olmadı.



Raceroom'da da lisanslı Formula otomobilleri var; fırsat bulursanız deneyin.



Daha da yukarı tırmandığınızda, sadece PC'yle uyumlu TS-PC Racer var. Şahsen bir dönem kullandım ve T500'den sonra hissedilir bir sıçrama yarattığını söyleyebilirim. Kabaca söylersek bu model T500'ün ham gücüyle T300'ün pürüzsüzlüğünü birleştirmiş, yoldan daha fazla detay veren bir model. Kısa zaman önce çıkan Thrustmaster T-GT, mekanik ve teknoloji olarak TS-PC Racer'ın neredeyse aynısı ve PS4 de destekleniyor. Bana kalırsa şu an için fiyat etiketi yüksek. Thrustmaster son dönemde yarış ekipmanı üreticisi Sparco'yla bir ortaklık kurdu ve gerçek Sparco direksiyonların kullanıldığı ürünleri piyasaya sürdü. Bu tabii bariz bir kalite artışı yarattı ancak bütün bu ürünlerin iç mekanik olarak TS-PC Racer'la hemen hemen aynı olduğunu unutmayın. Ayrıca Thrustmaster'ın tüm pedallarında potansiyometre kullanılıyor; yani bazı modellerde metal işçilik olsa da temelde Logitech'le aynı teknolojiye sahip.

Thrustmaster, Logitech'in aksine komple bir ekosistem sunuyor. Direksiyon simitlerini farklı FFB base'leriyle uydurabiliyor ve sisteminizi genişletebiliyorsunuz.

Bir de tabii Fanatec var. Marka kendisini Thrustmaster'ın biraz daha yukarısında konumlandırıyor.



Zira giriş düzeyi CSL Elite serisi, Thrustmaster'ın üst düzey ürünleriyle yakın fiyat etiketlerine sahip. Bunun bir üstünde ClubSport serisi var. İki ürün serisi de teknoloji olarak Thrustmaster'la benzer, kayışlı bir sisteme sahip. Özetle ClubSport serisinin kayışlı sistemlerdeki en üst nokta olduğunu söyleyebiliriz (daha büyük, daha pürüzsüz motorlar vs.). Fanatec'in Thrustmaster'dan en büyük farkı, pedallarında yatıyor. Fren pedallarında loadcell, gaz ve debriyajda da hall sensor kullanılıyor. Kısaca loadcell'in



Gece yarışları, bana göre Sim Racing'in en heyecan verici taraflarından birisi. Gece vakti oturma odanızdaki ışıkları kapayın ve gerçeklik algınızı tamamen yitirin.

potansiyometreden en büyük farkı, pedalın kat ettiği mesafeyi değil, üzerine binen ağırlığı ölçmesi. Bu da daha doğal bir frenleme hissi yaratıyor. Ayrıca insanın kas hafızasının da loadcell'e daha kolay uyum sağladığı söyleniyor. Kısacası loadcell, sim yarışçıları için bir tür altın standart.

Fanatec'in de Thrustmaster gibi bir ekosistemi var ve bu ekosistem daha geniş ve özellikle direksiyon simitleri daha kaliteli (Sparco ürünleriyle kıyaslayamıyorum). Tabii buna bağlı olarak da fiyatları daha yüksek. Markanın CSS Shifter ve CSP V3 pedallarını kullanıyorum. Özellikle Shifter'dan çok memnunum; H-pattern modundaki vites geçişleri harika. Gaz pedalında bir türlü gideremediğim bir gıcırtı mevzusu var. Maalesef Fanatec ürünlerinde bu tip ufak tefek sıkıntılarla karşılaşabilirsiniz fakat çok iyi bir müşteri hizmetlerinin olduğunu da söylemem gerek.

Diyelim ki Fanatec'den CSW V2.5 (Clubsport serisi) direksiyon ve CSP V3 pedal aldınız. Vergisi, taşıması vs. derken 1000 euro'dan biraz fazla para harcadınız. Maalesef sim racing tüketim ağında daha gidecek çok yolunuz var. Evet, şaka değil. Çok daha fazlasını harcayabilirsiniz.

Son üç yılın en sıcak konusu "direct drive" teknolojisi. Türkçe'ye "direkt sürüş" diye bir amelelik yaparak çevirdikten sonra mevzuya gireyim: Thrustmaster ve Fanatec ürünlerinde kayışlı sistemden bahsetmiştim; işte bu sistemde motorun hazırladığı FFB, kayışlar üzerinde direksiyonunuza, yani simide ulaşıyor. Direct drive sistemlerdeyse FFB, doğrudan servo motorlar üzerinden, hiçbir kayıp olmadan, hem hızlı, hem de daha güçlü şekilde veriliyor. Bu servo ve Accuforce'un kullandığı stepper motorlar (Accuforce bu konuda istisna), bir servo control-ler'ı ve yazılım aracılığıyla, force feedback veren kutulara dönüştürülüyor. Bu sistemlerden aldığınız FFB kesinlikle diğer sistemlerle kıyaslanamaz. Öyle ki eğer isterseniz direksiyonların gerçek hayatta maruz kaldığı güçleri oturma odanızda deneyimleyebilirsiniz (sim racing yapmak için spor salonuna yazılanlar :P). Bu arada Fanatec'in de bu konuda çalışmaları var. Direct drive teknolojisine sahip ürünlerin bu yıl piyasaya sürülmesi bekleniyor.

Pedallarda loadcell'e altın standart demiştim. Clubsport pedallarına alternatif olarak ABD'de üretilen Proto Simtech pedalları var. Bunun da yukarısına çıkmak isterseniz, hidrolik hissi verebilen Heusinkveld'in Ultimate modelleri (bir de alt modeli Pro var) ve hidrolik olan HPP, Tilton Pro ve Richmotech gibi alternatifleriniz var. Hidrolik deyince kafalar karışmasın: Ölçüm hâlâ loadcell'le yapılıyor ancak bu pedallarda his anlamında, tıpkı gerçek otomobillerde olduğu gibi "fren yağının harekete geçip" size tamamen doğal, mekanik bir şekilde fren yaptırdığını hissedebiliyorsunuz.

Bu noktada çok fazla marka, çok fazla da alternatif var. Bir kısmını bilerek atlıyorum; yoksa bu sayıyı sadece yarış simülasyonları dergisi olarak çıkarma-

Diğerleri

Burada akla ilk gelen Automobilista. Maalesef deneme fırsatı bulamadım; ancak genel kanı RaceRoom ve AC seviyesinde olduğu yönünde. Bir süre önce ölen ve tekrar canlanan Simraceway de bir alternatif. Bu oyunu da şahsen deneyimlemedim; lakin uzun bir süredir geliştirilmesi yapılmadığından çok fazla gelecek vaat ettiğini söylemek güç.

Yine dergide incelediğimiz Project CARS 2 bazı saçmalıklarına rağmen yeterince derinliğe ve inandırıcılığa sahip bir sim/simcade. Hava şartları ve gece gündüz döngüsü gibi özellikleri var. Hatta ulu bir günah işleyerek fiziklerinin bana Assetto Corsa'yı anımsattığını söyleyebilirim. PC2'ye Tier 2 demesem de, Tier 2,5 diyebilirim. Bunun dışında piyasadaki F1 serisi, Gran Turismo ve Forza gibi daha kullanıcı dostu oyunları üçüncü gruba yazıyorum (zaten böyle bir grup yok).

F1 özellikle 2016'dan 2017'ye geçişte büyük bir sıçrama yaptı; fakat oyunun sizi deliler gibi yere basma kuvveti üreten bir F1 otomobili kullandığınıza ikna ettiğini söylemek güç. Yavaş virajlarda mekanik yol tutuş içindeki nüansları şahsen hissetmiyorum. Keza otomobillerin bir ağırlığı (biliyorum hafifler) olduğunu söylemek de güç. Assetto Corsa'ya "rayda gitme" benzetmesi yaptığım için daha bir üzüldüm çünkü bu his F1 oyunlarında katbekat baskın. Raydan çıkınca verin kontrayı gitsin.

Farkındaysanız ağırlıklı olarak hep mekanik yol tutuştan bahsettim çünkü bunu aero etkilerine kıyasla ayırt etmek çok daha kolay. Aero etkisini prensipte bilip, kafamda kendime göre bir algı oluştursam da, bunun ne denli doğru hesaplandığı konusunda fikir yürütmek biraz sallamasyon olur.





Assetto Corsa ve Ferrari fetişi: Bu kadar lisanslı Ferrari'yi başka yerde bulamazsınız.



mız gerekecek. Bir de tabii bu işe meraklıysanız, bu konularda epey bir fikir edinmiş olmanız da muhtemel. Avrupa'da Türkiye'ye, açık kaynak OSW (open source wheel) direct drive sistemlerden yollayan birkaç yer var. Bunlardan birisi simracingcoach.com. Bir diğer alternatif olan SimRacingBay ise, henüz Türkiye'ye yollamıyor ancak bu konuda bazı çalışmalar var (öhöm; öyle bir duyum aldım).

Accuforce modeliyle piyasada olan SimXperience ise, adı geçen high-end markalar içinde en köklü olanı. Müşteri hizmetleri çok başarılı. Ancak ABD'de olduğu için Avrupalı kullanıcıya biraz uzak. Aynı şekilde bir başka oturmuş marka olan Heusinkveld de Hollanda'da ve Türkiye'ye gönderim yapıyor. Simülasyon kokpitlerinde gerçekçiliğe doyamayan Türkiye'deki kullanıcılar için taşıma ücreti anlamında en mantıklı seçenek olabilir.

Kokpit zorlu bir mesele; bu işe ucundan merak saldıysanız sizin de kafanız epeyce karışmıştır. Çoğu insan fren ve ani direksiyon hareketleri sırasında esneyen bir kokpit yüzünden parasını çöpe attığını hissetmiştir. Bir kere sistemdeki parçaları profesyonelleştirdikçe kokpite binen yükler de artıyor. Şahsi tavsiyem bir plan bulup ya da bir bilene danışıp, 80-20 alüminyum profil parçalarını sipariş ederek kendi kokpitinizi yapmanız. Pahalıya gelebilir ama sonsuza kadar kullanabilirsiniz Eğer illa ki yurt dışından getirteceksiniz Simetik'in kokpiti oturma pozisyonu, sağlamlık ve fiyat-performans açısından çok çok iyi. Üstelik müşteri hizmetlerindeki Nuno (zaten tek bir kişi var :P), taşımada çok iyi alternatifler sunabiliyor. Ben başka bir tercih yaptığım için almamıştım; ancak dediğim gibi, kokpitini kendi yapmak istemeyenler için iyi bir alternatif.

Hareketli sistemler ve telemetri üzerinde titreşimleri aktaran bass shaker'lar gibi konulara girmediğimden (bana göre bunlar önem derecesi açısından ikinci kategoride; çok pahalılar), monitör konusuna geçmek istiyorum. Burada tekli, üçlü (Nvidia Surround ve AMD Eyefinity) gibi alternatifleriniz var. Hatta son dönemde çıkan ultrawide monitörler de tek başlarına epey iyi iş çıkartıyor. Üçlü monitör kurarsanız, çok geniş bir FOV'a (field of view) ve yan tarafınızı görme şansına sahip olursunuz; ancak öte yandan sisteminize de büyük yük bindirirsiniz. GTX 1080'im bile epeyce zorlanıyor.

Olabildiğince TV'lerden uzak durun; çünkü input lag'i yüksek olacaktır. İyi bir FPS monitöründe aradığınız tüm özellikler, ani tepkiler vermeniz gereken sim racing için de uygundur. Düşük input lag (direksiyon ve pedal hareketlerinizin ekrana ne sürede yansıdığını belirler), yüksek tazeleme hızı (144 Hz de yavaş yavaş endüstri standardı oluyor) ve olabildiğince büyük bir monitör tavsiye edilir.

Yine VR da sim racing için biçilmiş kaftan. Sunduğu 360 derece açının kullanıcıya verdiği derinlik ve hız algısının yerini hiçbir şey tutamaz.



RACEROOM RACING EXPERIENCE (Tier 2)

GTR 2 sevenlerin kalbinde, RaceRoom Racing Experience'a büyük bir yer olduğuna eminim. Her ne kadar bu simülasyon şahsen en az vakit ayırdıklarım arasında olsa da (hepsine vakit yetmiyor), bence son derece ilginç ve zengin bir pist-otomobil kombinasyonuyla geliyor. Oyunda yeni ve 90'lı yıllara ait DTM kataloğu ve ciddi sayıda GT3 otomobili var.

Diğer sim racer'lara göre RaceRoom'un en fazla ön plana çıkan özellikleri, sesleri ve FFB'si. Sanırım benim gördüğüm en fazla FFB seçeneğine sahip olan simülasyon da RaceRoom. Gerçekten yanal, dikey kuvvetler ve lastikle pist arasındaki ilişkiden doğan her türlü geribildirimi kişiselleştirebiliyorsunuz. Ben de şahsen FFB'yi beğendim, ancak otomobillerin bir kütlesi olduğu hissi ve ağırlık merkezinin sürüşe etkisi, iRacing'e kıyasla zayıftı. Fakat kesinlikle kötü değildi.

RaceRoom da tıpkı iRacing gibi otomobil başına fiyat biçiyor. Ancak bu otomobilleri tek başına değil, paket halinde de alabiliyorsunuz; yani maddi açıdan birazdan değineceğimiz Assetto Corsa'dan çok da farklı olmuyor. Öyle ki bir süre önce indirimle beraber tüm içeriği 200 küsür liraya almak mümkündü (rakam söyleyemiyorum; kuru durduramıyoruz nitekim).

Tıpkı rFactor 2 gibi RaceRoom da ligler üzerinde şekilleniyor. Online içerik olarak hızlı turların sıralandığı liderlik tabloları dışında bir şey yok; ancak DTM hastaları üzülmeyin! RaceRoom'un aylık üyelikle iRacing benzeri bir sisteme geçeceği, üstelik bunu çok daha makul fiyatlarla yapacağı konuşuluyor.

Eksilere gelince: RaceRoom'da gece gündüz döngüsü, yağmurlu hava şartları ve üçüncü partilerce desteklenen yarış takvimleri yok. Bir lige katılmadığınız sürece, liderlik tablolarında hızlı tur atmaya mahkumsunuz.

Yeni Başlayanlara Hitap Etme: ★★★☆☆
Fiyat Uygunluğu: ★★★☆☆
Otomobil–Pist Kalitesi: ★★★★☆
Fizik: ★★★★☆
Online: ★★★☆☆

Bunu hatırlıyorum: Gördüğünüz Lotus kokpiti ahşaptan yapılma. Tamamen el işçiliği.



Özellikle yeni jenerasyonla beraber artacak olan çözünürlük, uzak mesafelerdeki objeleri, örneğin fren referans noktalarını netleştirerek daha fazla sim yarışçısının ilgisini çekecektir. Ancak kimileri de motion sickness yüzünden VR'ın yanına bile yaklaşmıyor.

Benim şahsen en büyük sıkıntım, uzun yarışlarda kafamda ağırlık yapması, bunaltması ve terletmesi. Ha tabii bir de gözlük meselesi var; Oculus Rift'i her kafama geçirişimde lens takmak zorundayım. Unutmadan söyleyeyim, reçeteli miyop-hipermetrop mercekler kesen bazı internet siteleri de mevcut.

Kapanış

Açıklayıcı olabilmek için çok uğraştım; umarım becerebilmişimdir. Ayrıca *Wheel Riders Online* oynamak zorunda bırakılarak da diyetimi ödediğimi ve kafa ütüleme hakkı kazandığımı düşünüyorum (Ömer? Serpil?).

"Hemşerim ütüledin cidden; hani tuhaftır, ilgimi de çekti" diyorsanız sizi şöyle alalım. Öncelikle daha önceden motor sporları veya ciddi yarış oyunlarıyla bir ilginiz yoksa, sizi uzun bir yol bekliyor. Deneyip yanılarak, internette atılan turları izleyerek ilerleyeceksiniz. Çok yetenekli olsanız bile (belki bilmiyorsunuz), bir virajı dönerken kafanızda az çok bir geometrik çizgi belirmiyorsa, gerçekten sabrınız sınanabilir. Fakat tünelin sonunda ışık var. Hiçbir oyun, gerçek hayata bu kadar yakın olmadığı gibi, hiçbir oyun topluluğu da bu denli sıkı fıkı değildir (24 saatlik yarışta birbiriniz hakkında neler öğreniyorsunuz neler).

Gamepad maalesef, simülasyon türüne aldığımız oyunlarda, yeterli hassasiyeti sunmaması yüzünden sizi yarı yolda bırakacaktır. Bu şekilde rekabet etmeniz mümkün değil. Zira hem gerçekte, hem de simülasyonlarda, gaz ve pedal freni vahşice değil, kademe kademe artırılarak kullanılır. Gamepad'le bunu gerçekleştirmek, direksiyona o ince, ideal açıyı verebilmek mümkün değil. *Gran Turismo*'da yapıyor olabiliriz, ama inanın bana, burada yapamıyoruz.

Başlangıç için bir G29'un veya Thrustmaster T150'nin (üç pedallı olanlara bakın) ideal olduğunu düşünüyorum. Hem vazgeçerseniz ve satmak isterseniz de elinize yapışmaz. Zaten bu işe girince bünyede bir tür "sim ekipmanı fetişi" yaşanıyor. Araştırıyor ve sizin için en ideal olanı buluyorsunuz. Ona göre upgrade vs. yaparak bir yolda ilerliyorsunuz.

Başlangıç için oyunların hepsi aşağı yukarı aynı ancak paket, yol otomobili vs. performansı olarak *Assetto Corsa* en ideal başlangıç noktası diyebilirim; fakat bir yandan da geleceğinin çok fazla olmaması beni düşündürüyor; bu noktada *Project CARS 2*'yi de tercih edebilirsiniz. *iRacing* pahalı olabilir, ancak cüzi bir miktara ana oyunu aldığınızda size yeterince bedava içerik sunuyor. Aslında mevzu şu: Eğer *Gran Turismo* ve *Forza* gibi oyunlarda az çok rekabetçiyseniz, kafanızda geometrik çizgi, apeks vs. gibi kavramlar zaten varsa, istediğinizden başlayabilirsiniz! Maksat kendinize sanal bir yarış kariyeri yapmaksa, *iRacing*'den ötesi yok. Parayı verdikten sonra her şey emrinize amade. *Assetto Corsa, RaceRoom* ve *rFactor 2*'de topluluklara dâhil olmanız ve yine bu toplulukların organizasyonlarında yarışmanız gerecek.

Güneş batarken otomobili devralalım

Okuduğunuz, bugüne kadar yazdığım en zor şeydi. Birincisi böylesi geniş bir konuyu, oradan buradan kısarak, paragrafların içine sıkıştırdım. Bir kısmını hiç bilmeyene, bir kısmını da meraklısına anlatmaya çalıştım.

Bir diğer zorluksa, ister istemez temsil ettiğim Türkiye'deki sim racing topluluğunun yükünü omuzlanmaktı. Bahsettiğim, hayallerini bir monitör ekranına sıkıştırmış olan, görüp görebileceğiniz en mükemmeliyetçi ve talepkâr insan topluluğu. Sadece bu işe duydukları tutku ve üstüne harcadıkları çaba bile yeterli. Bıkmadan ve usanmadan, Twitch ve YouTube üzerinde, üç-beş kişinin izlediği yayınlar yaparak (lafın gelişi değil, gerçekten üç kişi izliyor), bu işe merak duyanları bilgilendirmeye devam ediyorlar.

İşte bu yüzden, hani olur da bir noktada sürç-i lisan ettiysem affola.



RÖPORTAJ

Erol KÖROĞLU

Türk simülasyon camiasının da bir ekipman üreticisi var. Erol Köroğlu, pistteki titreşimleri aktaran "simupad" minderiyle ortaya çıktı. Şimdilerdeyse button plate (direksiyon arkasındaki tuşlu plakalar) ve yine kendi tasarımı direksiyon simitleri gibi ürünlerin geliştirmesiyle meşgul.



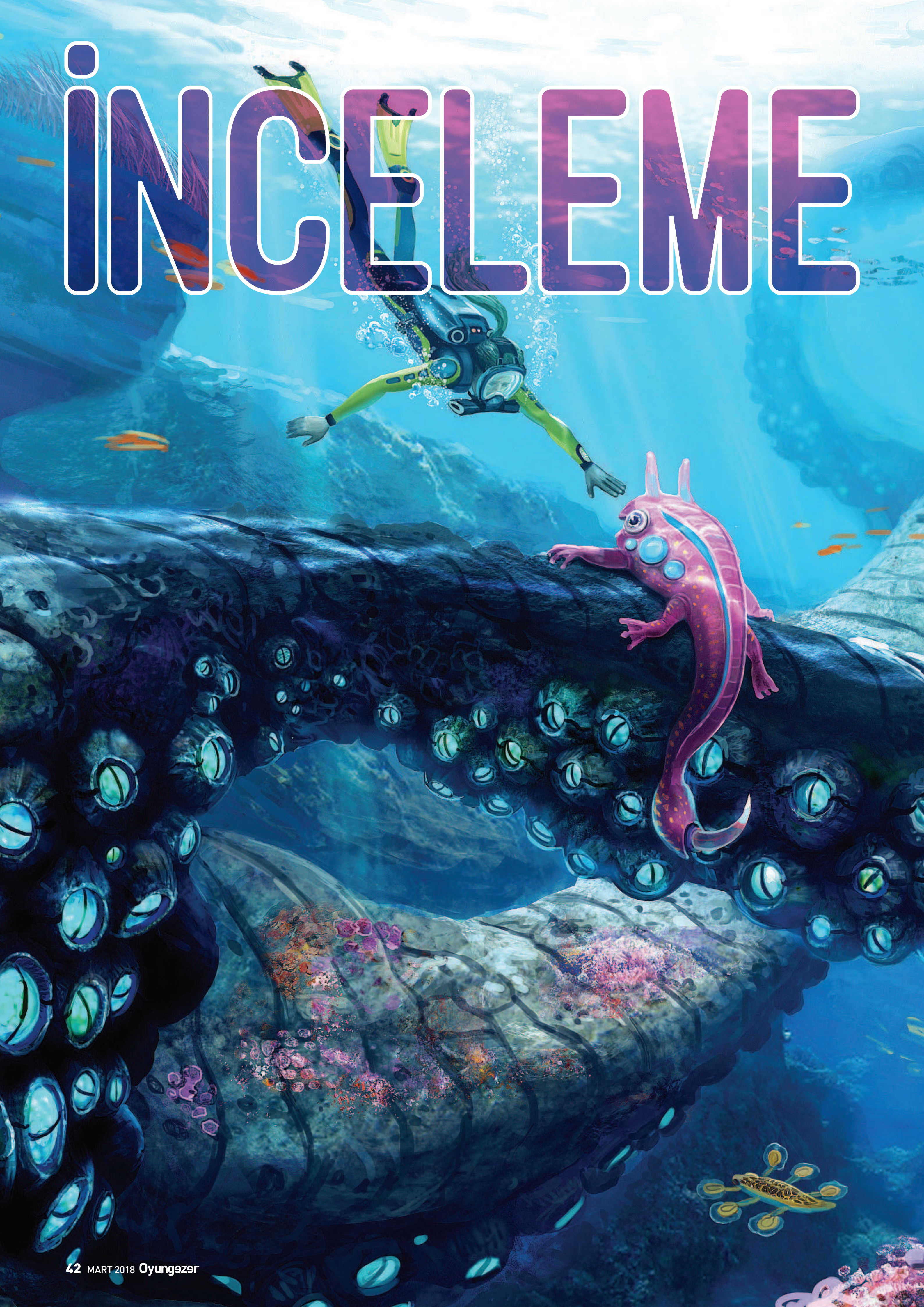
Bu işe nasıl başladınız?
Aslında annemin arızalı masaj minderi bu işe bulaşmamın nedeni oldu. O dönem uzun süredir iRacing'deydim; minder içindeki titreşim motorlarıyla otomobilin pistten aldığı tepkileri aktarabilme fikri ilgi çekici geldi. Şu sıralar başka donanımlar da geliştiriyorum; devamını getireceğim.

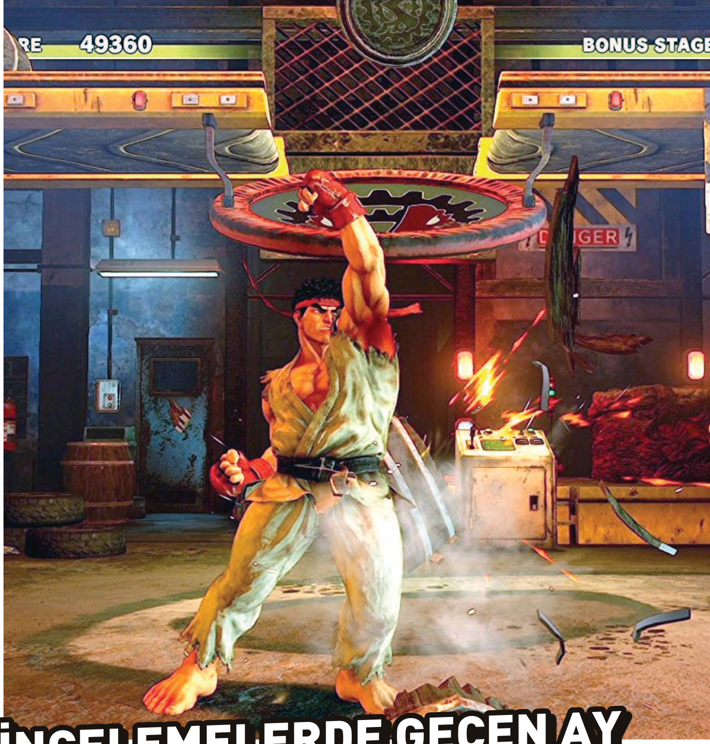
Hedefiniz nedir?
Dünyaya Türkiye'den çıkma bir simülasyon ekipmanı markası sunmayı istiyorum. Ama bunun için ar-ge, üretim ve satış ile ilgili çok daha fazla yol almalıyım.

En sevdiğiniz yarış simülasyonları hangileri?
iRacing, rFactor 2... Başka ne vardı ki?



İNCELEME





İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Absolutely: A True Crime Story	7+	-
Bridge Constructor Portal	7	77
Finding Paradise	8	81
Gorogoa	9+	84
I fell from Grace	7	-
Legrand Legacy: Tale of the Fatebounds	6	68
Life is Strange: Before the Storm	8+	74
Monster Hunter: World	9+	90
Police Tactics: Imperio	7	-
Street Fighter V: Arcade Edition	8	87
They Are Billions (EE)	-	-
Tiny Metal	6	68
Tower of Time (EE)	-	-
Unrect	7	-
Vaporwave Simulator	1+	-
Wheel Riders Online	1	-
Wild Wolf (EE)	-	-
World of Warships: Blitz	9	78

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

Kingdom Come Deliverance

Orta Çağ simülasyonu 2018'e hoş geldiniz!

YAZI CAN ARABACI

İkisi de Orta Avrupa'nın yiğit delikanlıları olsa da Geralt ve Henry arasında çok büyük bir fark var: Bir tanesi başı sıkışmış, yardıma muhtaç birilerini gördüğünde kılıcını çekip ortama dalıp zahmetsizce herkese haddini bildirebiliyor; diğeriyse değil başkalarına yardımcı olmayı, daha kendini kurtarmayı zor beceriyor. En fazla köyünü yağmalayanların köşeye kıstırdığı Theresa'yı kurtarmak için ıslık öttürüp sonra arkasına bakmadan koşarken yardım etmeye çalıştığı kadının kaçmayı başardığını umuyor. Hangisinin Henry olduğunu söylememe gerek yok, değil mi?

Fantastik kuzenlerine göre çok daha mütevazı bir başlangıç yapıyor *Kingdom Come: Deliverance*. Oyunu yapan Warhorse Stüdyosu, Çek Cumhuriyetli olunca konunun da Bohemya Krallığı çevresinde şekillenmesi, o yörenin kültürüne sırtını dayaması şaşırtıcı değil tabii. 1403 yılında Macar kralı Sigismund ve onun yarı-kardeşi IV. Wenceslaus arasındaki taht kavgasının ortasında kalan krallık ikiye bölünmüş durumda. Bir yandan Wenceslaus'un devleti yönetmekten çok zevke sefaya önem vermesinin Sigismund'un kontrolü ele geçirmesini haklı kıldığını savunanlar varken, diğer yandaysa Wenceslaus'un tahtta asıl söz hakkı olan taraf olduğunu söyleyip ne olursa olsun onu destekleyenler var. Bu gerilimi arka planına alan *Kingdom Come*, basit bir köylü olan Skalitzli Henry'nin kişisel hikâyesini örerek bize Orta Çağ'da sadece şövalyelerin ve kahramanların değil, sıradan insanların da var olduğunu gösteriyor ve onlardan biri olma hissini tattırıyor.

Oyunun ilk anları bu hissiyatı gerçekten güzel veriyor. Henry daha gençliğinin baharında, hayatta dert ve tasası olmayan, arkadaşlarıyla handa içip eğlenen, Bianca adında garson bir sevdiceği olan sıradan bir genç. En büyük eğlencesi sağda solda kral hakkında boş konuşan köylülerin yeni boyadıkları evlerine arkadaşlarıyla tezek fırlatmak, köyü ziyaret etmekte olan bir maceracıdan gizli gizli kılıç kullanma konusunda dersler almak. Onun dışında demirci olan babasının verdiği bazı angarya işleri halletmek



Oyun daha baştan bir kılıcın gerçek yapılış aşamalarını net bir şekilde göstererek gerçekçilik konusunda ne kadar ciddi olduğunu kanıtlıyor.

Bir RYO'da özel bir yeteneği, gücü, karizması, soyu vs. olmayan bir karakter yönetmeyi nasıl da özlemişiz...

Attığınız her yalan tutacak diye bir şey yok. Ama söyleyemeye söyleyemeye öğreniyorsunuz bir yerden sonra.



dışında pek bir derdi de yok yani Henry'nin. Handan soğuk bira getir, Sassau'dan gelen işlemeli kılıç kabzasını kap gel… Ha, bu arada geçen bilmem kime çekiç ve çivi sattıydım, parasını hâlâ vermedi, gelirken onu da isteyiver… İlk bir saati bunlarla geçiyor *Kingdom Come*'ın ve o Orta Çağ atmosferini verme konusunda iyi bir iş çıkarıyor. Sonrasındaysa işler (her zaman olduğu gibi) sarpa sarıyor. Skalitz saldırıya uğruyor, köylüler dört bir yanda ölürken babamız elimize Sör Radzig için yaptığı kılıcı tutuşturduğu gibi bizi kaleye, güvenliğe yolluyor.

İşte buradan itibaren Henry'nin alabildiğine sıradan, hiçbir özelliği olmayan bir karakter olduğunun altını çizmeye başlıyor oyun. İlk saatlerde her şey size inanılmaz zor ve ağır gelecek. Ne kılıç kullanmayı becerebiliyorsunuz, ne doğru düzgün kilit açmayı, ne de insanların gözünü korkutacak bir portre çizmeyi... Ama Henry bunları oyun içinde yapmayı öğrendikçe bir yandan siz de öğreniyorsunuz onunla birlikte. Gerçekten oyunun başında her şeyin daha zor olması için bilinçli bir zorlaştırma mı yapılmış yoksa hakikaten alıştıktan sonra gelen bir rahatlama mı bilmiyorum ama doğal öğrenme ivmesini çok başarılı veriyor *Kingdom Come*.

Seçilmemiş kişi

Bir yandan da bu sıradanlık, hiçbir şey becerememe hissi RYO'ların "seçilmiş kişisi" olma klişesini yıktığı için taze bir deneyim yaşatıyor. Önce sizi o kahramanlık kompleksinizden sıyırıyor, çamurda debelenmenizi izliyor, ondan sonra da kilden istediğiniz Henry'yi şekillendirmenize izin veriyor. Oyunun gelişim sistemi bu açıdan *The Elder Scrolls* serisine yakın. Bir yeteneği, bir özelliği ne kadar çok kullanırsanız o kadar gelişiyor. Her yere koşup hoplayarak gidip Athletics yeteneğinizi geliştirebiliyorsunuz mesela. Bir yandan *Morrowind* günlerini de yad ediyorsunuz hem, iyi geliyor. Aynı şekilde sürekli pazarlık yapar, manipüle ederseniz konuşma yeteneğinizin, gizli gizli işler çevirirseniz gizlenme, sürekli yumruk yumruğa dövüşürseniz de savaş ve kuvvet yeteneklerinizin arttığını görüyorsunuz.





Henry Usta'nın oyun kaydetme tarifi

Oyunun özellikle başları oyununu sıkça kaydetmeyi sevenler için kabusa dönebiliyor. Hem para olmadığı için hem de henüz okumayı bilmediğinizden tarifi okuyamayacağınız için çok kıymetli Saviour Schnapps'larınız olmadan zor durumlarda kalabiliyorsunuz. Sizi bu durumdan kurtarmak için Henry Usta'nın favori tarifi olan Saviour Schnapps'in tarifini yazdım aşağıya. Malzemeler elinizde olduğu sürece gidip herhangi bir Simya laboratuvarında direkt tarifi uygulayabilirsiniz (Rattay'da, aktarın binasının arka tarafında bir tane var).

MALZEMELER: Şarap, 1 yaprak Nettle, 2 avuç dolusu Belladona. Belladona bulması biraz zor; genellikle aktarlarda 3-5 tane satılıyor, onları alabilir ya da Rattay'ın batısındaki ormanda şansınızı deneyebilirsiniz. Nettle ise yine diğer bitkilere nazaran nadir olsa da bulması çok zor değil.

YAPILIŞI: Önce yeterince Nettle ve Belladona'nız olduğundan emin olup onları bir kenara ayırın. Sol raftan şarap şişesini alıp kazanın içine dökün. 1 yaprak nettle alıp kazana atın. Solunuzdaki ipi iki kere çekerek kazanı kaynatın. 2 avuç dolusu belladonayı havana döküp tokmakla iyice ezin. İpi tek bir sefer çekerek kazanı biraz daha kaynatın. Sol alt raftan boş bir şişe kapıp kazanda iyice kaynamış sıvıyı şişeye dökün. Afiyet olsun! Oyununuzu artık kaydedebilirsiniz.









Bir yetenekte her belli seviyeye geldiğinizde bir de karakterinizin güç seviyesinde ciddi zıplamalar yaptıran bazı "perk"ler açılıyor. Beklediğimden iyi kotarılmış ve Bethesda'nın bile notlar çıkartması gereken bir sistem olmuş bu.

Karakterin güç gelişimine bir de işi iyice simülasyona döken hayati ihtiyaçlar eşlik ediyor. Artık hayatta kalma oyunlarında alıştığımız açlık, yorgunluk gibi fonksiyonlar diğer türlerde bazen eğreti kalabiliyor ve asıl oynanışı boğabiliyor. Burada da öyle olacağından endişelenmiştim ancak o ince dengeyi güzel tutturmuş Warhorse. Henry uzun süre aç ve uykusuz idare edebiliyor; ancak bu ihtiyaçlarına güzel dikkat ederseniz de zinde kalıyor, daha enerjik ve güçlü oluyor. Ama diyelim ki 2 gün uyumadınız, o zaman güçten düştüğünüzü, ara ara gözlerinin kapanmaya başladığını hatta at üstünde gidiyorsanız gözünüzü kapayıp açmanız arasında geçen 1 saniyede gitmiş olmanız gerekenden fazla mesafe gittiğinizi, yani ayakta uyumaya başladığınızı fark edeceksiniz.

Hey! Henry bizi görmeye gelmiş!

Sıradan bir köylü olarak başta kimsenin umurunda olmayan bir karakterken, davranışlarıyla ufak ufak çevre köylerin, kasabaların dikkatini çekmeye, oralarda belli bir nam salmaya başlıyor Henry. Eğer sıkça hırsızlık yapan (ve yakalanan) bir karakterseniz kimse sizle konuşmaya bile tenezzül etmeyecektir. Bu durumda alışveriş yapabilmek için bile ciddi miktarda groschen (oyundaki para birimi) dökülmeniz gerekiyor. Bu kötü namınız çok hızlı ve ani şekilde yayılabiliyor, o yüzden dikkatli olun derim. Öte yandan eğer örnek bir köylü olursanız belki şirinleri göremiyorsunuz ama herkes sizi neşeyle karşılayıp "Aaa, Henry de buradaymış! Selam Henry! N'aber Henry?" diye selamlıyor. Çeşitli dükkânlarda alışveriş yaparken bonus indirim vermesi falan da cabası tabii. Ama asıl ilginç olan namınız yanında kıyafetleriniz ve görünüşünüzün de insan ilişkilerinize yansıması. Kokmuş, yamalı kıyafetlerle gidip asil lordların karşısına çıkarsanız ciddiye alınmıyorsunuz mesela. Benzer şekilde fiyakalı, pahalı ve şık kıyafetler köylülerin "Aman, Henry'nin de burnu iyice kalktı!" tepkisi vermesine sebep olabiliyor. Kanlı, yırtık pırtık kıyafetler zaman zaman karşınızdakinin gözünü korkutabilirken parlak, şekil zırhlar içindeyken "Merhaba sayın Şövalye!" diye karşılanıyorsunuz genelde.

Bu arada parlak, şekil zırhlar demişken oyunun zırh sistemini çok takdir ettiğimi de belirtmeden geçmeyeyim. Normalde RYO'larda standart olan kafalık, omuzluk, göğüs zırhı, eldiven gibi düz slotlar yerine çok daha gerçekçi ve tarihsel olarak tutarlı bir yol izliyor oyun. Diğer oyunların kafalık diye özetlediği slota önce deri içlik, sonra üzerine boyunu da koruyacak zincir zırh, en üstüne de

Adam madenlerini, kalesini kaybetmiş, sen hâlâ kılıcın derdindesin. Oldu mu Henry?



miğferin kendisini giyiyorsunuz. Diğer slotlar için de aynı şey geçerli, göğüs zırhı tam dört farklı parçadan oluşuyor mesela. İşin daha da güzel yanı, giydiğiniz zırhlar gerçekten de işlemesi gerektiği gibi işliyor. Düz bir kılıç kalın, plaka bir zırhı kâğıt gibi kesmiyor; onun yerine üzerinden akıyor. Haliyle metalden bir kale modunda geziyorsanız kesici silahlardan değil, ezici ve delici silahlardan korkunuz oluyor. Düşmanlarınız için de aynı şey geçerli tabii; onların da zayıf noktası nedir, üzerlerinde ne tür bir zırh var ona göre çıkarım yapmanız gerekiyor. Yoksa zaten dövüşlerin zor olduğu hesaba katılınca feci halde üzüyorlar sizi... Dövüşler demişken... Oyunu (bir kişi hariç) kimseyi öldürmeden bitirmenin de mümkün olduğunun altını çizeyim öncelikle. Bazen görev gereği çeşitli dövüşlere çekilseniz de genellikle yenildiğini anlayan rakipler silahlarını atıp ellerini kaldırmak suretiyle teslim oluyorlar. Ancak bir üst paragrafta belirttiğim sebeplerden onları teslim olma seviyesine getirmek o kadar da kolay değil. *Kingdom Come*'ın teknik olarak *For Honor*'ınkine benzeyen bir dövüş sistemi var. Elinizdeki silahı istediğiniz açıdan savurabiliyorsunuz ve bir yandan hangi açıdan saldıracağınızı seçerken rakibin de ne yönden saldırdığına dikkat etmeniz gerekiyor ki ona göre savunma yapabilesiniz. Başta bundan ibaret gibi gözükse de siz kendinizi kanıtlayıp yeteneklerinizi geliştirdikçe işin içine kombolar, karşı saldırılar falan girmeye başlıyor. Çok kalabalık anlarda biraz fazla kaotik hissettirse de özellikle teke tek dövüşlerde müthiş keyifli hale geliyor bu sistem. Her birkaç görev arasında Rattay'a dönüp Yüzbaşı Bernard'la antrenman yapmanızı tavsiye ederim. Hem güzel yeni yetenekler öğrenmenize vesile oluyor hem de Bernard'la yaptığınız antrenmanlar yeteneklerinizi arttırmada gayet faydalı oluyor. O yüzden hiç geliştirmediğiniz ama geliştirmeyi düşündüğünüz silahlar için de Bernard'a başvurabilirsiniz rahatlıkla.

Madalyonun öteki yüzü

Gelelim bu parlak ve güzel parçanın arka tarafını boyamış olan karanlık ve çirkin kısma. Öncelikle *Kingdom Come* sevmesi biraz çaba isteyen bir oyun. Açılışta sizin çamurda debelenmenizi izliyor demiştim ya, o kısımlar teknik sorunlar yüzünden ekstra zor geçebiliyor biraz.



Hangi sıklıkta hırsızlık yapıp yakalandığınızdan üstünüze başınıza ne kadar dikkat ettiğinize kadar her hareketinizi izleyen bir oyun bu.

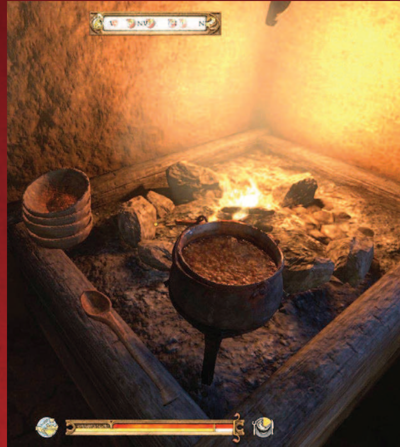
İLGİNÇ BİLGİLER



Oyunda neredeyse her köşe başında pişen ve direkt piştiği kazandan yiyebildiğiniz yemek aslında gerçek bir Orta Çağ yemeği. Adına "Avcının Çanağı" ya da "Sürekli Yahni" denen bu yemeğin konsepti yemeğin içinde piştiği çanağın asla tam olarak boşalmamasından geliyor. Gerekli gördükçe yemeğin hem sulu kısmı hem de yahni kısımları sürekli yeni malzemeler ilave edilerek aylarca sürekli pişirilmeye devam edilirdi ve bir zaman sonra içine koyulan malzemelerin tatları birbirine geçmeye başlardı. İçindeki malzemelerse genelde tavşan eti, güvercin, fasulye, tuzlanmış domuz, lahana gibi köylülerin çok da zahmete girmeden ulaşabildiği şeylerden oluşurdu. Artık neden hep o aynı tencerenin sürekli kaynadığını biliyorsunuz.



Oyunun başlarından itibaren sürekli her gördüğümüz yerde savaştığımız ve "Aman, burada da mı ya!" dediğimiz "Cumans" adındaki halk aslında Doğu Avrupa'da yaşamış olan eski bir Türk halkı olan Kumanlardır. Kıpçaklarla aynı birlik içinde bulunan bu kavme Macarlar genel olarak Kuman adını verdiğinden iki kavim birlikte o şekilde anılmaya başlamışlardı. Genellikle kargı kullanan süvari birlikleri meşhurdur ve yüksek mevkili askerleri genellikle miğferlerine bağlı maskeler kullanmalarıyla bilinirler. Bu maskeler oyunda da yüksek rütbeli askerleri tespit etmekte kullanılabiliyor bu arada; tutup da Kuman kampı basacaksanız bu maskeli olanların zırhını giyerseniz düşük rütbeliler sizi gördükleri yerde sorgulamaya çalışmıyorlar. Bu da ufak bir ekstra ipucu olsun.





Oyundaki gümüş para birimi "Groschen" Kutsal Roma İmparatorluğu'nun çeşitli eyaletlerinde kullanılıyordu, kelime anlamıyla Fransızca'daki "kalın peni" anlamına gelen "grossus"tan gelmekteydi ve zaman içerisinde kross, garas, grosz, groş olarak pek çok farklı dile türedi. Peki bunu neden ayrıca belirtiyorum? Çünkü bu aslında bizi de doğrudan ilgilendiriyor. Zira groş daha sonraları "kuruş"a da dönüşmüş!



Orta Çağ'da zaman kavramı şu an bizim algıladığımızdan biraz daha farklıydı. Günler yedi saate ayrılmıştı ve mevsimden mevsime bu saatlerin uzunluğu değişiyordu; bir yaz saati, kış saatinden çok daha uzundu yani. Buna ek olarak insanların alışkanlıkları da şimdikine göre değişiklik gösteriyordu. Bugünlerde 8 saat aralıksız uyumak "sağlıklı" bir alışkanlık olarak görülse de o zamanlar kimi insanlar hava karardıktan sonra yatıp, gece yarısı kalkıyor ve işlerini görmeye devam edip sabaha kadar sürecek olan ikinci bir uykuya yatıyordu. Henry'nin gecenin 3'ünde kalkıp ava gitmesi o dönem için o kadar da anormal olmayabilir yani.



O dönemlerde okuma yazma bilmek bir ayrıcalıktı ve ciddi bir meziyet sayılırdı. Orta Çağ ve o dönemi baz alan yapımlarda dükkânların girişinde o dükkânın ne içerikte olduğunu belirten görsellerin olmasının sebebi de bu. Halkın çoğunluğu okumayı bilmiyor, en azından resimlerine bakarak ne olduğunu anlasınlar demişler.



Eğer Sigismund ve Wenceslaus arasındaki taht çekişmesinin gerçek tarihini merak ediyorsanız o konuda da yardımcı olayım: Sigismund 1387 yılından 1437 yılına kadar Macaristan ve Hırvatistan'ı en uzun süre yöneten hükümdar oldu. Ayrıca ölümünden dört sene önce Kutsal Roma İmparatoru ilan edildi. Kendisi bugün bile batının en büyük etkiye sahip hükümdarlarından biri sayılmaktadır. Wenceslaus ise Viyana'da uzun bir süre hapis kaldıktan sonra esaret şartlarının hafifletilmesiyle kaçmayı başarmış ve tahtta hakkının olduğunu iddia etmeye devam etmiştir. 1411'de Bohemya'nın kendisinde kalması şartıyla tahttaki hakkından vazgeçmiş ve 1419'da Prag civarındaki kalesinde avlanmaya çıktığı sırada kalp krizi geçirerek hayatını kaybetmiştir. Tabii ortalıkta kendisini kurtaracak bir Henry olmayınca normal...


Ortaçağ temalı bir oyunda ne görmek istiyorsanız onu bulacaksınız.

HENRY'NİN EL KİTABI



Okumayı tez elden öğrenmeye bakın. Yoksa bu ipuçlarını nasıl okuyacaksınız? Şaka bir yana, gerçekten de yeteneklerinizi geliştiren kitapları, simya tariflerini falan okumak istiyorsanız ilk fırsatta Uzhitz'teki kâtipten okumayı öğrenin. Kitapların yanında bazı görevlerde de ekstra faydalarını görmek mümkün bu yeteneğin.

İlk başlarda kilitleri açmak çok zor gelecek. Yanınızda mümkün olduğunca çok Lockpick bulundurup özellikle Very Easy gördüğünüz kilitler üzerinde alıştırma yapın. Bir süre sonra mantığını iyice çözdükten sonra hiç maymuncuk kırmadan açmaya başlayacaksınız. Özellikle maymuncukların dayanıklılığını arttıran Perk'ü almayı da unutmayın. Genelde bu tarz oyunlarda geceleri milleti soymak idealdir ancak Kingdom Come'da durum tam tersi; zira maymuncuk kırılınca çıkan sese fazla duyarlı köylüler. O yüzden gündüz evde olmadıkları zamanlarda kolay kilide sahip evler görürseniz önünden geçerken (görülmeden tabii) kilidini açıp öyle geçin.

Yan görevlere dalıp ana görevi ihmal etmeyin. Hatta tavsiyem, en azından at sahibi olduğunuz noktaya kadar ana görevleri direkt yapın. Böylece hem bir parça karakterinizi geliştirmiş olursunuz hem de daha sonra maceraya çıkarken üzerinizdeki fazla ağırlıkları atınızın bohçasına atabilirsiniz.

Çalıntı eşyaları bir süre sandıkta ya da atınızın bohçasında tutarsanız üzerlerindeki "çalıntı" ibaresinin kaybolduğunu göreceksiniz. Eşyanın değeri ne kadar büyükse bu ibare o kadar uzun süre kalıyor. O yüzden bu tarz eşyaları doğrudan üzerinizde tutmak yerine sandık ya da bohçayı atın; üzerinizi falan ararlarsa el koyamazlar bu sayede.

Yasadışı avlanıyorsanız ve avladığınız etleri çeşitli görevlerde kullanmayı düşünmüyorsanız ya da satamıyorsanız pişirmeyi deneyin. Pişmiş etler "çalıntı" sayılmıyor. Ava çıkacağınız zamanı iyi ayarlamak da önemli; sabaha karşı çıkarsanız siz avınızı bitirdiğinizde akşam olmuş ve bütün dükkânlar kapanmış olmaz, etiniz de bozulup elinizde kalmaz.

Bitki toplamayı ihmal etmeyin. Hem çok güzel bonuslar veriyor hem de mesela zehirli bitkileri (mesela nettle) topladıkça gizli bir perk olan "Resistance"ı kazanıyorsunuz. +2 Vitality az buz da değil hani... Bitki toplama yeteneğinizi daha da arttırırsanız Strength'e de bir +2 bonus kazanmanız mümkün. İşinize yaramayan bitkileri satmak da bir yandan özellikle oyunun başı için hiç de fena olmayan bir gelir kapısı açacaktır.

Konuşma yeteneğinizi geliştirin. Pazarlık yaparken "Last Offer" perk'üne sahipseniz çantanızdaki fazlalıkları topluca elden çıkartırken maksimum (ya da toplu alım yaparken minimum) sınıra dayanın. Çok yüksek ihtimalle pazarlığı yaptığınız kişi kızarak teklifi reddedecek. Ancak Last Offer sayesinde son bir teklif daha yapma fırsatı yakaladığınız için o kişiyi zorlayabileceğiniz en iyi fiyatı almış olacaksınız. Yalnız bunu toplu alım-satımlarda yapmak önemli, çünkü bir kere işe yaradıktan sonra tekrar yapabilmek için biraz süre geçmesi gerekiyor.

Birden fazla düşmanla dövüşmek zorunda kalırsanız kendinizi ve odaklanmak istediğiniz rakibi dar ve kapalı alanlara çekerek izole etmeye çalışın. Uzaktan okluyorlarsa ve örneğin ormanlık bir alandaysanız aranıza bir ağaç almaya çalışın. Kısacası savaştığınız alanın farkında olun ve mekânı yararınıza kullanmaya bakın. Eğer düşmanın etrafınızı sarmasına izin verirseniz Henry'nin ölümü kaçınılmaz hale geliyor.



The Witcher 1 gibi düşünün; sorunları, problemleri var ancak onlara alışıp biraz gözünüzü yumabilirseniz sizi gerçekten güzel bir yolculuk bekliyor.

Misal, oyun tam bir optimizasyon faciası. 10 sene öncesinin "Bilgisayarım Crysis'i çalıştırır mı?" muhabbetlerini hatırlıyor musunuz? Yakın zamanda aynısının *Kingdom Come* için söylenmesine hazırlanın (işin komik yanı bunun da CryEngine kullanıyor olması). Sisteminiz güçlü bile olsa özellikle kapalı mekânlarda çok ciddi bir performans düşüşü yaşıyor oyun. Yapımcılar bunun sebebinin arka planda dönmekte olan yapay zekâ simülasyonu olduğunu söylemişler. Çok detaylı ve her karakterin günlük işlerini, hareketlerini hesaplayan yapay zekâ gerçekten güzel işliyor olsa da performans konusunda birkaç ayar çekmekte çok geç kalmazlar umarım. Bazen gerçekten çok çekilmez hale gelebiliyor zira.

Bir diğer sıkıntı ilk başta çok hoşuma giden ancak sonrasında toplamda 5-6 saatlik ilerlememi hiç ettiği için sinir olduğum kayıt sisteminde. Oyunu bilinçli olarak kaydetmenin iki yöntemi var: Bir yatakta 1 saatten fazla uyuduğunuzda veya Saviour Schnapps içkisini içtiğinizde. Yatakta uyuma aslında sıkça yapabileceğiniz bir şey olmasına rağmen artık hata mıdır bilmiyorum ama Rattay'da "geçici" olarak kaldığım evde uyuduğum çoğu zaman kayıt almayı reddetti oyun. Saviour Schnapps de üzerinizde sadece üç tane taşıyabildiğiniz ve oyunun başları için bir hayli pahalı bir içecek olduğundan elde etmesi biraz zor (Çözümü Henry Usta'nın tarifinde!). Bunlara ek olarak oyun yeni bir göreve başladığınızda otomatik kayıt alıyor ama benim gibi sıkça kayıt alan bir oyuncuysanız son kayıtların bazen saatlerce arayla olması çok üzücü sonuçlar yaratabiliyor. Bir NPC'yle düz konuşmak için E'ye basmak yerine E'ye azıcık basılı tuttunuz diye hırsız muamelesi görüp bir araba dayak yedikten sonra son kaydınızın iki buçuk saat öncesinde olduğunu gördüğünüzde bana hak vereceğinizi tahmin ediyorum. Neyse ki 1.3 yamasının buna bir çözüm getireceğini ve *Diablo 2*'den yadigâr "Save & Exit" seçeneğini de opsiyonlar arasına ekleyeceğini açıkladılar. Sürekli Save-Load yapılmasını engelleyip yaptığınız şeylerin ehemmiyetini arttırmayı anlarım ve desteklerim ancak yol açabileceği sorunları da baştan düşünselermiş benim gibi nice insanı saatlerce kayıptan da kurtarmış olurlardı...

Peki tatsız kısımlar bitti mi dersiniz? Tabii ki bitmedi. Bu büyüklükte açık dünya RYO'larının vazgeçilmezi olan çeşitli hatalar da gırla gidiyor tabii. Kafasız bir şekilde etrafta yürüyen askerler mi dersiniz, kaplamaları yüklenmediği için haritanın altını gösteren binalar mı… Bir seferinde bana vuran düşmanın darbesini kalkanımla karşıladığım için gökyüzüne fırlayıp stratosfere kadar çıktıktan sonra geri yere düştüm. Enteresan bir şekilde ölmeden savaşmaya devam edebildim. Ama dediğim gibi, bu tarz hatalar oyun zevkinizi baltalamaktan çok arada bir gülmenize sebebiyet veriyor. Yine de ortamın atmosferine kapılıp gitmişken karşılaşmak hoş değil tabii. Bir de komple ana görev serisini tıkayan bir hatayla karşılaştım, neyse ki ben denk geldikten bir gün sonra yamayla düzeltildi. Yine de inceleme yetiştirmeye çalışırken ana görevde tıkanmış olmak hoş olmadı takdir edersiniz ki.



Bütün bu problemlerine rağmen zaman içerisinde daha iyi hale geleceğine inandığım bir oyun *Kingdom Come: Deliverance*. Eğer bu sorunlar size fazla geliyorsa en azından birkaç ay sonra tekrar göz atmanızı tavsiye ederim. Ama yok, ben zaten alışkınım böylesine, sabrım da iyidir diyorsanız… Bohemya topraklarında köylülükten başlayıp hiç tahmin etmediğiniz yerlere uzanan güzel bir hikâye sizi bekliyor.

Hayır, maalesef iyi bilgisayarınız olması iyi bir oyun performansı anlamına gelmiyor Kingdom Come'da.



Acil sol kol lazım, izninizle alıyorum.



Captain Bernard'la sıkça antrenman yapıp tekniğinizi geliştirmeyi ihmal etmeyin.





+

- Gerçekçilik dozu yüksek bir Orta Çağ simülasyonu
- Henry'nin sıradan bir karakter olması ve oyuncunun etkisiyle gelişmesi
- Dövüş ve karakter gelişim sistemindeki gerçekçilik ve eğlence faktörü iyi dengelenmiş
- Detaylara verilen önem

−

- Optimizasyon felaket
- Ağır açılıyor
- Bug'lar, bug'lar ve daha çok bug'lar...

8

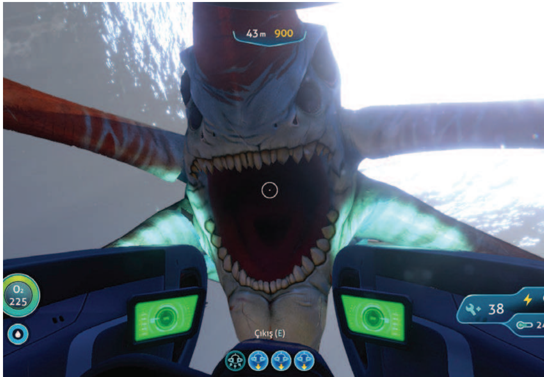
SON KARAR

Ayakları yere sağlam basan, gerçekçi bir RYO arıyorsanız sorunlarına biraz tahammül ettiğiniz takdirde çok eğleneceksiniz.

TÜR: RYO **YAPIM:** Warhorse Studios **DAĞITIM:** Deep Silver **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam), 180 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: kingdom-come-deliverance.wikia.com

O **TÜR:** Hayatta Kalma O **YAPIM:** Unknown Worlds Entertainment O **DAĞITIM:** Unknown Worlds Entertainment O **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
O **YAŞ SINIRI:** 12+ O **DAHASI İÇİN:** subnautica.wikia.com





Oyun korkutucu demiş miydim?



SUBNAUTICA

Biraz da su altında hayatta kalalım

İPEK ATAM

Aurora düşüyor. Gemiden fırlatılan kaçış kozalarından birindeyim. Dumanlar var, dışarıyı göremiyorum. İnsanlar uzay görevlerinde neden bu kadar kaygılandığımı bir türlü anlamıyorlardı. İşte sebep: Bilmediğim bir gezegene doğru çakılmaktayım. Mutlaka bir şeyler ters gitmek zorunda! Neyse, biraz sakin olmam gerek. Derin nefesler almalıyım ama bu ufacık kozada hava kalmadı sanki! Neler oluyor, bu sesler nereden...

Kafama fena darbe almışım. Ne kadar süre baygın kaldım acaba? Bu dumanlar nereden çıktı, yangın mı- kozada yangın var! Tamam, yangın söndürücü hemen karşıda, panik olacak bir şey yok, tekrar bayılmadan alevlerden kurtulmam lazım... Evet, sanırım artık gemiden sağ salim kurtuldum diyebilirim. Şimdi dışarı çıkıp etrafımı kontrol etmeliyim. Uçsuz bucaksız bir okyanus...? Burası Degasi gemisinin çakıldığı 4546B gezegeni olmalı. Aurora'nın da bu gezegene çakılması tesadüf olamaz. Bu gezegende tuhaf bir şeyler var. Araştırmaya kaçış kozasına gelen sinyalden başlamalıyım. Başka bir kaçış kozası yakınlara düşmüş, durum belirsiz. Hemen yardıma gitmeliyim...

Subnautica öyle bir açılış yapıyor ki, daha oyunun başında aşıladığı merak duygusuyla gezegeni keşfetmek için insanı fena halde sabırsızlandırıyor. Sizi de enfekte eden ve gezegendeki tüm yaşamı etkilemiş olan bir bakterinin etrafında şekillenen hikâye ilgi çekici ve ayrıntılar ortaya çıktıkça merakınız da gittikçe artıyor. 2 ufak ada dışında tamamen okyanus gezegeni olan 4546B'de etrafı keşfettikçe geçmişte yaşananları öğreniyor ve gezegenden canlı kurtulmaya çalışıyorsunuz. Bunun için her hayatta kalma oyununda olduğu gibi toplanacak birçok materyal, yapılabilecek donanımlar, ister karaya ister su altına kurulabilecek üsler, eşyalar ve su altında kullanılabilecek araçlar emrinize amade.

Suda filizlenen yaşam

Yaşamın sualtında ortaya çıkış hikâyesi sizi büyülüyorsa, 4546B'deki zengin yaşam çeşitliliği ve sualtının güzelliğinden de hiç şüphesiz büyüleneceksiniz. Ama bu büyülenme, derinlere inmeye başladıkça tedirginliğe, korkuya, son aşamada paniğe dönüşecek. Okyanus, zararsız ve afiyetle yenebilecek canlılar kadar, tekinsiz sesleriyle bir anda ortaya çıkıp sizi kovalayan ya da denizaltınızın camına yapışarak sizi sıçratan korkunç yaratıkları da barındırıyor. Bir an huzurla, sualtının o boğuk ve dinlendirici sesi eşliğinde yüzerken, adeta bir terapide gibi hissedecek, hemen ardından bir çığlık ya da homurtu ile o huzuru kaybedecek ve "Bu sesin sahibi nerede?" diye sağınıza solunuza bakınacaksınız. Oyunun karşıt duyguları bir arada yaşatabilme başarısı muazzam. Atmosferden bahsederken bol bol seslere vurgu yaptığımı fark etmişsinizdir, zira atmosferin bu kadar başarılı olması, grafikler kadar müthiş ses tasarımının da bir sonucu. Bu noktada ses tasarımının başındaki Simon Chylinski'nin ırkçı ve transfobik olarak yorumlanan tweet'leri sebebiyle işten çıkarıldığını da belirteyim (oyuncu tepkileri bu konuda ikiye bölünmüş durumda; firmanın duruşunu takdir edenler ve Steam'de oyunu iade edenler).

Gezegenin zengin yaşam çeşitliliğinin ayrıntılarını veritabanı bölümünde görebiliyorsunuz. Tarayıcıyla taradığınız hayvanlar ve bitkiler hakkında biyolojik bilgiler veritabanına kaydediliyor. Böylece bir bitkiyi ne yapımında kullanabilece-

SUBNAUTICA DOĞASI ÖYLE GÜZEL Kİ BELKİ DE SUALTINDAN HİÇ ÇIKMAMALIYDIK. KARAYI KAPLUMBAĞALARA BIRAKABİLİRMİŞİZ.



ğinizi, bir hayvanın yenip yenemeyeceğini ya da saldırgan olup olmadığını öğreniyorsunuz. Oyunlarda karşılaştığım her şeyin ayrıntılı bilgisini derli toplu bir şekilde okuyabilmeye bayılıyorum, Subnautica da bunu mükemmel şekilde yapmış. Özellikle biyolojiye ve evrime ilgisi olanlar, bu harika hayal gücüne hayran kalacak.

Hikâyeyi takip ederken birçok farklı mekâna gidecek, farklı bitki örtüleriyle, enkazlarla, kaçış kozaları ve üslerle karşılaşacaksınız. Özellikle enkazlar ve üslerde bulacağınız eşya parçalarını tarayarak şemalar elde edeceksiniz. Bazı eşyaları yapabilmeniz için o eşyaya ait şemaları toplamanız gerekiyor. Burada da oyunun keşif yönü giriyor devreye. Öylece gezinirken, gözünüze takılan bir nesneden hiç beklemediğiniz bir şema öğrenebiliyor ve seviniyorsunuz (Böyle şeylere sevinmek normal di mi?). Tabii ki neyin şemasını nerede bulabileceğinize dair bilgiyi oyunun wiki sayfasında bulabilirsiniz ama, o zaman da keşif oyunu oynamanın pek bir anlamı kalmıyor zaten.

Yer yön duygunuz zayıfsa oyunda bol bol kaybolmaya, çıkış yolunu bulamadığınız için girdiğiniz mağara sistemlerinden çıkamamaya, hatta bu sebeple açlıktan ölmeye hazır olun. Oyun içi harita olmaması yapımcıların bilinçli bir tercihi muhtemelen, ama kaybolduğum zamanlarda (ki itiraf etmeliyim ki bu çok sık oldu) şöyle gezegenin neresinde olduğumu görebilseydim keşke. Özellikle oyunun sonlarına doğru gitmeniz gereken lav mekânlarında yön bulmaya çalışmak, hem fazlasıyla derin olması, hem sıcaklık faktörü, hem de etraftaki aşırı agresif canlılar sebebiyle oldukça terletici anlar yaşatabiliyor.

Yapımcılar farklı oyuncu tercihlerini de düşünmüş. Klasik hayatta kalma modunun yanında "ben açlıkla susuzlukla uğraşamam, hikâye peşinde koşarım" diyenler için açlık ve susuzluğun olmadığı özgürlük modu, "ben bir kere ölürüm" diyenler için ölümün kalıcı olduğu zorlu mod veya mimar ruhlular için her türlü yapı ve eşya şemasının elinizin altında olduğu yaratıcı mod arasından seçim yaparak zevkinize göre oynama olanağınız var.


Aurora enkazı.

Karada ya da suda, hayatta kalmayı seviyoruz biz

Hayatta kalma içgüdümüzü gıdıklayan oyunlar sarmıştı etrafımızı bir dönem. Şimdi o moda geçti, biraz duruldu bu tür. *Subnautica* tam da o dönemde erken erişime açılmış, tamamlanmamış haliyle bile büyük beğeni toplamıştı. 3 yıl erken erişimde kalıp, bu ay tam sürüme geçince, bana da tekrar bu sulara dalmak düştü tabii. Siz de bu renkli, korkutucu, yaşam dolu okyanusa dalın bence. Pişman olacağınızı hiç sanmıyorum.

OKYANUSTA AYAĞI YERDEN KESMEK

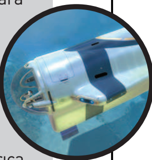
SEAMOTH: Bu ufak şirin araç hem diğerlerine göre çok daha hızlı, hem de kullanması en basit olanı. Ancak maksimum 900 metre derine inebiliyor, o yüzden her işinizi göremeyecek. Keşfe gitmek için ideal.



SUBAN GİYSİ: Maden toplamak için ideal. Çok yavaş. Maksimum 1700 metre derine inebiliyor. Suban giysi delgi kolu geliştirmesiyle büyük maden kaynaklarını parçalayabilirsiniz.



CYCLOPS (DENİZALTI): Koskoca boyutu sebebiyle yavaş, ağır, özellikle mağara sistemlerinde kullanması zorlayıcı. Ancak sağlam ve içine inşa edebileceğiniz yapılarla üs gibi kullanılabiliyor. Ayrıca Seamoth ya da Suban giysiyi de beraberinde taşıyabiliyor. İnebildiği maksimum derinlik 1700 metre. Pilleri resmen içtiği için uzun yolculuklarda bol bol yedek güçlü pil bulundurmanız elzem.



4546B GEZEGENİNDE HAYATTA KALMA REHBERİ

- İlk işiniz oksijen tüpünü geliştirmek, daha sonra da ışıma giysisi yapmak olsun.
- Başlarda sadece balıkla besleneceksiniz (rakı da yapabileydik iyiydi), ancak sürekli balık yakalamak bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor, o yüzden bir an önce bitki yetiştiricisini yapmaya bakın. Adalardan toplayacağınız soğan ağacı ve Çin patatesi tohumlarını ekerek rahata erersiniz.
- Mağara girişlerine ya da tekrar gideceğiniz kesin olan yerlere işaretleyici koyun, bir kere keşfettiğiniz yeri bir daha bulmak zor olabiliyor.
- Denizaltına (cyclops) üretici, güçlü pil şarjı, iç ortam yetiştiricisi ve bol bol dolap yapın. Böylece sürekli üsse dönmeniz gerekmez.
- Tarama odasındaki 'baş ekranı işlemcisi' geliştirmesini mutlaka yapın. Aradığınız kaynağı işaretleyerek gösteriyor, hayat kurtarıcı.
- Üssünüze oda ve bağlayıcı ekledikçe basınca karşı dayanıklılığı azalıyor ve hasar görerek su almaya başlıyor. Dayanıklılığı arttırmak için temel ve güçlendirme duvarı yapın.
- Keşfe giderken yanınızda tarayıcı, onarım aleti, lazer kesici ve sualtı motoru bulunsun. Enkazları keşfederken lazım oluyorlar.
- Karşınıza çıkan her madeni alın, üssünüzde bol bol depo edin, rahat edin.


Hayat... Büyük mor solungaçlı timsah küçük sevimli sualtı kurbağasını yutar...



+

- Sualtı olağanüstü
- Atmosfer müthiş
- Yoğun keşif hissi veriyor
- Hikâye ilgi çekici
- Huzur verirken germeyi de başarıyor
- Tamamen Türkçe

−

- Yön bulmak bazen çok zor olabiliyor

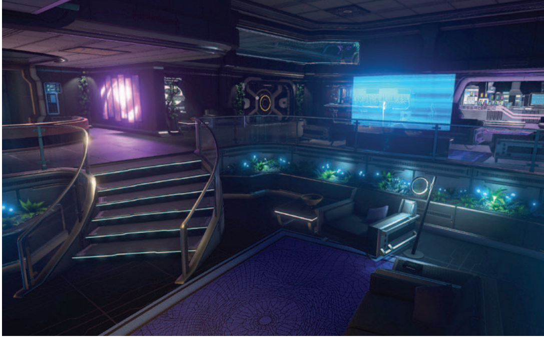
8

SON KARAR

Hayatta kalma oyunlarını sevenler hiç düşünmeden okyanusa dalsın!

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** The Station ○ **DAĞITIM:** The Station ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 39 TL (XBL), 48 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-125-station





Ben şu koltukta kıvrılır uyurum ya, siz rahatsız olmayın.



THE STATION

Uzayda savaş bulundu

MERVE AKMAN

Yıllardır sapık gibi takip ettiğimiz uzaylıları nihayet bulduğumuzda, kendileri meğer bir savaşın ortasındaymış. "Ya şimdi rahatsız etmeyelim, başımıza iş alırız falan" diyen bir grubun yanı sıra "e yıllardır bu anı bekliyorduk, saçmalamayın şimdi" diyenler de varmış ve sonunda üç kişilik bir ekip toplayıp göndermişler. Bu ekibin içinde bulunduğu son teknoloji uzay istasyonu çat diye ortadan kaybolunca neler olup bittiğini öğrenmesi adına bir keşif uzmanı (recon specialist nedir?) yollamışlar. Yalnız bunun da başına bir şey gelmez mi diye soran da olmamış herhalde.

Ayıptır sorması, siz burayı kaça tuttunuz?

İşimizin gücümüzün keşif olduğu bir oyun *The Station*. Her yeri gezip, söz gelimi bir kapıyı açmak için gerekli bir şeyleri ararken her şeyi tek tek inceleyip, "Bu bir batarya mı yoksa çamaşır deterjanı mı ya?" diye saçma şüphelere düşmekten oluşan sakin bir temposu var. Dolayısıyla görsellik odaklı. Bu konuda yapımcılar amaçlarına fazlasıyla ulaşmışlar ki o nasıl istasyon arkadaş? Kapısından içeri girince direkt bir havalara giriyorsunuz zaten, muazzam bir teknoloji var ve istasyonun her bir odası öyle güzel tasarlanmış ki gerçekten dönesi gelmiyor insanın. Fakat tatile değil de göreve geldiğimizi unutmak mümkün değil. Bunu sağlayan şey, fondan eksik olmayan o inceden gerilimli (bazen hayli gerilimli) müzik ve/veya ses efektleri. Ortam on numara yani sizin anlayacağınız.

Yaa kızı varmış...

Hikâye biraz zayıf geldi bana. Steam açıklamasından ötürü beklentilerim gereksiz yere artmış da olabilir, bunu bilemeyiz. Hikâye dediğimiz şey de istasyonda arıyor olduğunuz üç kişinin öyküleri ve oradaki uzaylı ırka dair bilgiler aslında. Açıklamada da belirttikleri üzere, bu istasyonda ne kadar gezerseniz o kadar öykü buluyorsunuz. Yani bir tık daha derinlere inmek isterseniz, bir tık daha fazla düşünmek gerektiren bulmacalarla uğraşmalısınız. Şu açıdan da düşünmek lazım tabii, oyun tek bir ana görevden ibaret. Yani *Mass Effect* gibi bir oyunun tek bir görevindeymişsiniz gibi hayal edin (oynanış olarak alakaları olmasa da ortam bana onu anımsattı ister istemez), bir görevde ne kadar şey öğrenebiliriz ki? Nitekim yapımın odak noktası da hikâye değil zaten.

E bitti mi?

Yapımcının hakkını yememek için çok uğraşsam da adını koyamadığım bir şekilde şöyle bir "Of bee, ne oyun ama!" diyemedim. Mekân ve seslere bayıldığımı zaten anlamışsınızdır, buna rağmen o cümleyi niye kuramadığımı tam açıklayamıyorum, af buyurun. Oyunun beklediğimden çok daha kısa olması belki bunun asıl nedeni. Her şeye daha yeni alışmışken işler gerildi, bir şeyler oldu falan (spoiler vermeyen yazar modeli). Yine de dediğim gibi, bile bile atladığım iki bulmaca oldu mesela (ipuçlarını bulup da çözemedim, zekâm yetmedi) ki bunlar dışında belki de hiç göremediğim bulmacalar da vardı, kim bilir? Tekrar oynamak gerekecek gibi duruyor.



- Gördüğüm en yaşanası uzay aracı
- Birebir oradaymışsınız hissi
- Bulduğunuz hikâye parçacıkları sizi daha fazlasını bulmak için motive ediyor



- Kısa
- İnsan böylesine güzel bir mekânla daha fazla etkileşime geçmek istiyor

7

SON KARAR

Gizemli bir hikâye, muhteşem bir mekân. Bilimkurgu hastaları eminim ki oynadığına pişman olmayacaktır.

YAŞAM ALANLARI VE YAZDIKLARI SAYESİNDE GÖRMEDİĞİNİZ KARAKTERLERLE BAĞ KURUYORSUNUZ.

lin osx **win**

○ **TÜR:** Platform ○ **YAPIM:** Tolga Ay ○ **DAĞITIM:** Tolga Ay ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18,5 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-125-ron

REMNANTS OF NAEZITH

Yıldırım hızında savrulmak

TARIK KAPLAN

Remnants of Naezith çift kimlikli bir oyun. İlk olarak onu Tolga Ay'ın tek başına geliştirdiği, potansiyeli yüksek bir Türk yapımı olarak tanıdık iki yıl kadar önce. Oldukça basit bir mekaniği en etkili şekilde kullanmayı amaçlayan, kendine ait bir kitleye hitap edecek bir bağımsız yapım olarak her yanı "ben özelim" diye bağırıyordu adeta. Oyunun ilk kimliği buydu bizler için: Çıktığında mutlaka alıp denemek isteyeceğimiz ve çok iyi yerlere geleceğine emin olduğumuz bir Türk bağımsız yapımı.

İkinci kimliğiniyse oynanışıyla, hitap ettiği kitleyle kazanıyor *RoN*. Herkese kucak açan, jenerik bir oyun değil bu. Oyunların kendini zorlamasını; hatta ne zorlaması, dövmesini seven, rekabet için yaşayan, her deneyişinde daha iyi bir skora ulaşmak zorunda hissedenler için çok özel, adeta sipariş üzerine teslim edilmiş bir proje. "Speedrun" yapmayı sevenler için koca bir hediye, belki de bu konudaki en iyi bağımsızlardan biri. İşte bu onun ikincil kimliği.

İlmek ilmek sabır

Yapımına başladıktan tam 3,5 yıl sonra "tamamlandı" ilan etti Tolga Ay oyununu. Bu uzun geliştirme sürecinin her dakikasını da harika kullandığını hissettiriyor yapım. Temelinde Indiana Jones'un kementinin büyülü halini kullanarak cehennemden kurtulmaya çalışıyoruz desem epey alegorili de olsa oyunun hissettirdiklerini tarif etmiş olurum ama böyle şeylerle kafa karıştırmadan giriş videosunda verilen hikâyeyi kısaca anlatayım: Naezith uzun yıllar önce ölen bir yıldırım ejderhası, başkarakterimiz Kayra ise onun tapınağına girip büyülü kalıntılarını çalmak isteyen bir yağmacıdır aslında. Ama keşfe çıktığı antik tapınakta işler istediği gibi gitmez ve kendini Naezith'le vücudunu paylaşarak kimse çalamasın diye tüm kalıntılarını yok etmeye çalışırken bulur. Pek de güvenilir olmayan kancasının yerineyse, kadim ejderin yıldırım güçleriyle geliştirilen sihirli kancalar eşlik edecektir artık.

Bu kancalar oyundaki yegâne aracımız. Her bir pikseli incelikle yerleştirilmiş tam 80 bölüm boyunca olabildiğince hızlı bir şekilde bölüm sonuna ulaşmaya çalışırken yalnızca bacaklarımızı ve kancalarımızı kullanıyoruz. Oyunun hız limiti yok, eğer kendinizi doğru şekilde savurup tekrar zamanında kanca atabilirseniz Naezith'in yaşarken olduğundan bile hızlı uçabilirsiniz. Ya da denerken ölürsünüz. Ki öleceksiniz de... Epeyce hem de. Gerçekten, katil bu oyun. Tolga Ay'ı skor listelerine bakarken Mister Burns gibi parmaklarını kenetlemiş kıs kıs gülerken hayal edebiliyorum.

Remnants of Naezith speedrunner'lar için yapılmış özel bir proje gibi demiştim ya, her anında bunu size hissettiriyor. Tüm oyun hız ve rekabet için tasarlanmış. Öyle ki, kancanızla yapabildiğiniz kısıtlı hareketler içerisinde kancanın nereye atılacağını seçmek bile yok. Doğru zamanlama ve hangi özelliği ne zaman kullanacağınız önemli yalnızca. Koşma, zıplama, kanca atma, kancayı tutturduktan sonra kendinizi tuttuğunuz yere doğru çekme ve havada ya da koşarken anlık olarak ileri doğru hızlanma yetenekleriniz var. Bunlarla oluşturabileceğiniz her türlü kombinasyonu kullanmak zorunda olacağınız koca bir oyun alanı da var. Her bölümde son skorunuzdan daha iyisini yapmış bir başka anonim oyuncunun hayaleti de "sıkıysa yakala" dercesine önünüzde koşturuyor. Eh, gaza gelmek için daha neye ihtiyacınız var ki? Belki biraz müziğe... Eh, o konuda da hayal kırıklığına uğramayacaksınız.

Suyun üzerinde kayma, havada çift zıplayıp kanca atarak ileri doğru hızlandıktan sonra kanca atabileceğiniz birkaç piksellik boşluğu tutturmak için doğru zamanı bekleme, birkaç salise erken bıraktığınız için yeterince hız alamayarak bir sonraki platforma geçememe... Bunları sürekli yaşayacaksınız oyunda. Bölümler ilerledikçe atmosfer de değişecek, engeller artacak. Oynamaktan bunalır gibi olursanız ya da bölümlerden gına gelirseniz çıkıp kendi bölümlerinizi bile yapabilirsiniz üstelik. Online skor listeleri, kanca renklerini özelleştirebilme gibi ayrıntılarla iyice hayat buluyor *RoN*.

Defalarca öleceğiniz, kafayı yedirtecek ama tekrar tekrar dönüp bölümü geçene kadar uğraşmak isteyeceğiniz bir deneyim yaratmayı başarmış Tolga. Olmak istediği şeyi en güçlü şekilde olmayı başarmış bir oyun bu. Kesinlikle herkese göre değil ve incelemeyi okuyan tüm okuyuculara da "mutlaka oynamalısınız" diyemem. Ama ülkece her şey olmaya çalışan değil, yapmak istediği şeyi böylesine muazzam şekilde başarabilen oyunlara ihtiyacımız var zaten.



- Hem oyunla hem de oyuncularla olan keskin rekabet hissi
- Yağ gibi akan oynanış
- İncelikle tasarlanmış bölümler
- Müzikler havaya sokuyor

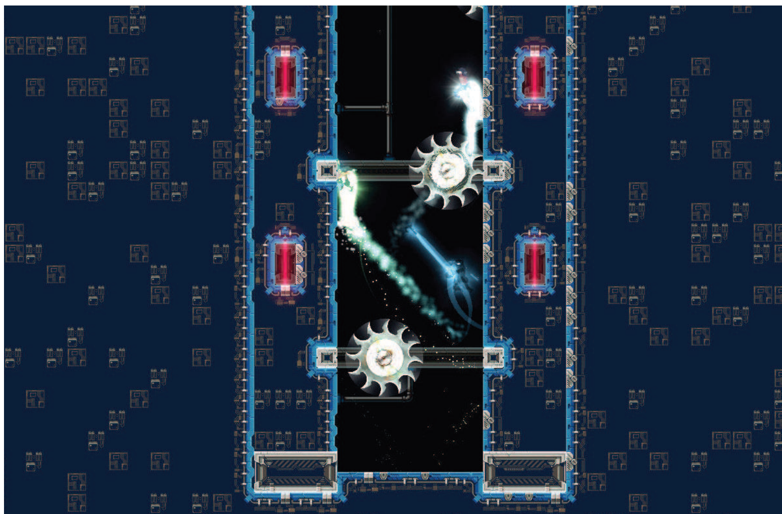
−

- Yeni oyuncular için öğrenim eğrisi biraz fazla dik

8

SON KARAR

Bir speedrunner'ın rüyalarına girebilecek kalitede.





Checkpoint sistemi oyuncunun sinir hastası olmasını engelliyor neyse ki.

ps4 ps3 ps2

TÜR: Aksiyon / Macera YAPIM: Team Ico / Bluepoint Games DAĞITIM: Sony DİJİTAL İNDİRME: 120 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ DAHASI İÇİN: teamico.wikia.com/wiki/Shadow_of_the_Colossus

Shadow of the Colossus

İHTİŞAMIN EKRANLARA SIĞMADIĞI DİYARLAR

EREN ERYÜREKLİ

Bu PS4 devri eski oyunlara yaradı resmen. Şimdi burada sizi nostalji komasına sokacak kadar PS2 zamanları şöyle iyiydi böyle muhteşemdi diye övebilirim. Ama gerek yok, o kafaları bırakalım artık. Zira dün dündü bugünse bugün. O zamandan bu zamana çok şey gelişip değişti oyun endüstrisinde. Bazılarımız eskide kalmayı tercih etti, memory card'lara kaydetmenin tadı şimdi hiçbir şeyde yok dedi, kimisi üç boyutlu oyunlara komple ısınamadı, bazısı da bu değişimleri benimseyip yoluna devam etti ve oyunların geçirdiği evrime kendi zihinsel evrimini de harman edip güncel kaldı. Ben ikisine de tamamım bu arada. Bir de eskinin ve yeninin ötesine geçebilen oyunlar oldu, unutulmadılar. Az da satsalar, zamanın teknolojik olarak gerisinde de kalsalar hafızalarda bir şekilde kalmayı başardılar. Örneğin daha iki sayı önce incelediğim *Okami* buna iyi bir örnek. Benim de şansıma bu ay yine bir şekilde incelemesi bana kaldı eskinin yenisi bir oyunun. Hem de öyle böyle yeni değil hani. Bayağı bayağı baştan yapılmış *Shadow of the Colossus* (veya *Devlerin Gölgesinde*). Hadi şu nostalji trenine bir de 4K çözünürlükte binelim bakalım bizleri neler bekliyor.

Devasa gölgelerin altında bir ışık

Blupoint Games'i tebrik ederek başlamam lazım söze. Kendileri zaten daha evvelden oyunları HD hale getirme konusunda gayet kaliteli işlere imza atmışlardı. *Gravity Rush, Uncharted: Nathan Drake Collection, Metal Gear Solid: HD Collection* derken bu işten epey bir ekmek yediler. Yesinler de zaten. Çünkü *Shadow of the Colossus* öyle grafikleri cilalanmış bir versiyon değil. Onu zaten PS3 için yapmışlardı. Buradaki bambaşka bir olay, resmen oyun baştan yapılmış. Zaten daha oyun başlar başlamaz o şahin bulutların arasından süzülüp solgun ay ışığında ağaçların içinden geçip ana karakterimiz Wander'ı da şöyle dikkatlice bir süzerken dâhi anlaşılıyor yaşanan görsel gelişim. Oyunun o uçsuz bucaksız gibi görünen mekânları taşın, toprağın, yaprakların en ince detayı gözükecek şekilde yeniden yaratılmış. Artan grafik kapasitesi uzaklardaki o masalsı manzaraların da detaylanmasını, ete kemiğe bürünmesini sağlamış ve her ne kadar oyun alanı günümüz yapımları içinde epey küçük kalsa da her köşesini keşfetmek isteyeceğiniz (ki bunu yapmak için gayet iyi sebepleriniz de var) atmosferi daha da oturmuş bir diyara dönüşmüş. Oyundan her çıkmak istediğimde "dur lan bi' tur daha atayım şuralarda" veya "hadi bi' colossus daha keselim madem" dediğim çok oldu ve bu sayede yaya yaya oynadığım oyunu hepi topu 6 buçuk saatte falan bitirdim.


Modelleme ve kaplamalar şahane.

KOW OTANI'NİN BÜYÜSÜ

Müzikleri sanki yeterince övmeyecekmişim gibi bir de kutu açtım buraya daha çok övmek için. Tecrübeli müzisyen Kow Otani oyunun müzikleri için tek bir kültürden ziyade dünyadaki kültürlerin aşağı yukarı birbirine benzediği zamanlardan enstrümanlar seçerek başlamış işe zira o şekilde ilerlemenin bu zamansız diyarın ruhuna uygun gideceğini düşünmüş. Bu basit melodiler üzerine de oyunun hissiyatını güçlendiren orkestra kısımlarını dizmiş ve bu unutulmaz soundtrack'i yaratmış. Son olarak Sony'nin bu eseri yenilediğini, üstelik taş plağa özel baskı yaptığını da not edeyim. Kıymetinin bilindiğini görmek güzel.

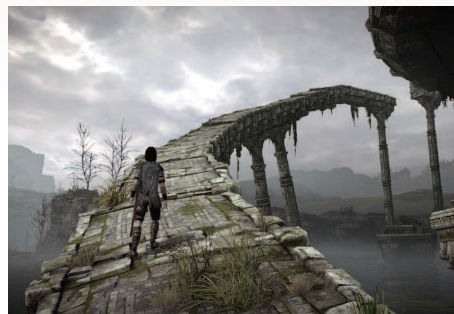
Shadow of the Colossus eski hayranlarını görsel gelişimiyle, yeni oyuncuları zaten her şeyiyle yakalayacak bir oyun.

Tabii bunda oyunu daha evvel iki kez bitirmemin de etkisi büyüktür.

Hani *Crash Bandicoot* ve *Oddworld*'ün de yeniden yapımlarını epey sevmiştim ama bu bambaşka olmuş. Oyunu bilseniz bile bu yeni haliyle görmek cidden farklı bir deneyim. Zira orijinal PS2 versiyonu dışavurumcu bir tablo gibi kenarları köşeleri puslu ama esas biçimi ve siluetleri anlayabileceğiniz bir sanat yönetimine sahipse bu versiyon da alabildiğine detaylı ve sanki bir Rus ressamın ellerinden çıkmışçasına gerçekçi görsellere sahip. Ama buradaki esas büyük başarı görselleştirmede değil, hissiyatta. İki oyun da o yalnızlığı, yalıtılmışlığı ve melankolik hissi dibine kadar yaşatıyor. Özellikle oyunun PS4 Pro versiyonundaki performans seçeneği başlı başına oyunu baştan oynamak için bir sebep. O modda oyun 1080p standart çözünürlükte 60 fps oynanıyor ve bunun oyuna kattığı akıcılık tarifsiz. Karaktere çok daha hâkim, dünyanın çok daha içinde ve devlerin nefesini ensenizde hissettiğiniz bu mod yeniden yapımın da baş tacı aslında. Ayrıca yine Pro'da oyunu 30 fps 4K çözünürlük ve HDR desteğiyle oynama şansınız da mevcut. Normal PS4 sahipleriyse 1080p 30 fps ile yetinmek zorundalar.

Bir fedakârlık masalı

Burada aslında İngilizce'deki "sacrifice" kelimesi daha uygun düşüyor, yani bizde tam karşılayamadığı anlamıyla kurban. Hikâyeyi ilk kez deneyimleyenler bunun özünde çok sade ama etkileyici bir öykü olduğunu bilmek isteyebilirler. Biz Wander isminde bir savaşçıyız ve köyümüzde haksız yere tanrılara kurban edildiğine inandığımız (belki de sevdiğimiz)





bir kızı (Mono) kaçırıp yaşama geri döndürmeye çalışıyoruz. Bunun için Dormin denen (ki ismi bana sebepsizce Dr. Strange'in Dormammu'sunu hatırlattı, ama benim yanılsamalarımı boş verin siz) ilahi sayılabilecek bir varlıkla anlaşıyor ve o diyarda hüküm süren kudretli varlıklar olan Colossi'leri (kendileri 16 tane) öldürmeyi içeren epik ve melankolik yolculuğumuz böylece başlıyor. Bu çok basit konsept muazzam sinematik anlatımın da etkisiyle 13 yıl önce bizi duygudan duyguya sürüklemeyi başarmıştı. Peki o sihir yenisinde de var mı?

Var oğlu var! Yukarıdaki kısımlarda anlattığım görsel geliştirmeler oyunun akıcılığını yükseltmiş demiştim, buna Colossus'ların bilene artık kolay gelen ama hâlen çok eğlenceli olan savaş bölümlerini ve biraz iyileştirilmiş biraz da bilerek aynı bırakılmış zorlu kontrolleri ekleyin. Oluyor size nur topu gibi avantür filmleri anımsatan bir oyun. Bunu şöyle örnekleyeyim: Üçüncü Colossus Gaius böyle 7-8 katlı bir bina uzunluğunda ve boyunun yarısı kadar büyüklükte ve kim bilir nereden bulduğu dev bir kılıca sahip. Ben tabii onun yanında bit gibi kalıyorum. Ama tıpkı bitin rahatsız edici ve kontrol edilmezse sağlığı tehdit eden bir varlık oluşu gibi ben de bu sırf varlığıyla bile beni ezen yaratığın yaşamına büyük bir tehdidim aslında. Yuvarlak arenamızda neden orada olduğunu bilmediğimiz taştan bir çember, belki bir sunak alanı var. Ben öyle bir noktada durmalıyım ki Gaius kılıcını buraya vurduğunda bilekliği kırılsın ve ben de o apartman kadar kılıçtan tırmanıp tüylü kollarının arasında bir bit gibi ilerleyerek ona esas rahatsızlığı vereceğim kafasına ulaşabileyim. Zaten oraya ulaştıktan sonra bu türünün tek örneği olan ve aslında kendi halinde yaşayan canlının dakikaları da sayılı oluyor. Onu indirince çalan hüzünlü müzikse hâlâ insana berbat hissettirmekte eşsiz.

Tam da bu noktada Hint mitolojisinin baş tanrısı Vishnu'nun savaşların savaşına girmek için bir prensi ikna etmek amacıyla kendi korkunç çok kollu formuna bürünüp "şimdi ben Ölüm'üm, dünyaların yok edicisi" sözleri aklıma geliyor ve kendi kendime ürperiyorum. Gerçekten de *Shadow of the Colossus*'ta yaptığınız tam olarak bu. Bir yaşamı kurtarmak için bir dünyayı, bir kültürü, bir geleneği yok etmek. Kurban vermek.

Bu gelenek meselesi zaten oyunun ilerleyen kısımlarında daha bir pekiştirildiğinden çok da boşa sallamadığımı fark ediyorum. 13 yıl önce fark edemediğim bir durum daha var. Tartışmaya açık olsa da aslında bu oyunun esas kötüsü bizim karakterimiz. Biz olmasak ne Dormin harekete geçebilir ne de girilmesi yasak olan diyara el sürülebilirdi. Colossus'lar da hüzünlü varoluşlarına devam ederdi. Ama bunları yapış sebebimiz de ahlaki olarak doğru görünüyor, değil mi? Yani bir masumun canını kurtarmak. İşte bu etik ikilem öykünün yüzeyinden aşağıya baktıkça sizi çeken dipsiz bir kuyu gibi aklınıza musallat oluyor. Oyunda Colossus'lar dışında düşman olmadığından ve onlara ulaşmak için her seferinde kertenkeleler ve kuşlar harici yaşam emaresi göstermeyen bomboş alanlarda at koştururken bolca boş vaktimiz olduğundan bu sorular aklınıza üşüşüyor. "Acaba yaptığım şey doğru mu?", "gittiğimiz yol, yol değil ama hadi hayırlısı bakalım" gibi cümleler ruhunuzu tesiri altına almışken bir an geliyor ve göz ucuyla yakaladığınız bir manzaraya daha iyi göz atabilmek için o yana gidiyorsunuz. Bir de bakıyorsunuz orada can barınızı arttıran bir meyve ağacı veya stamina'yı arttıran beyaz kuyruklu kertenkelelerin takıldığı ufak mabetlerden var. Yani oyun hiçbir mini harita, işaretçi veya size yol gösteren ok barındırmamasına rağmen (çok sade haritasınınsa çok az faydası var) bir şekilde size yol gösterip oyunda ilerletiyor. Bu noktada yanınızda sadece bir kılıç, ok ve yay bir de sadık atınız Agro'nun olduğunu belirtmek gerek (ki yeniden görüyoruz ki oyun halen yapılmış en iyi at sürme animasyonlarına

ASLINDA BUNLARIN HEPSİ BİR YERDE

Uzun yıllardır tartışılan bir durum vardı ki o da ana karakterimiz Wander'ın oyunun sonlarına doğru Ico'da yönettiğimiz çocuğa benzer bir görünüm kazanmasıydı. Bu iki oyunun da aynı evrende geçtiğine bir işaret olarak yorumlandı ve nihayetinde yaratıcısı Fumito Ueda da iddiaları kabul ederek Shadow'un Ico'yla akraba olduğunu kabul etti. Geçen yıl oynadığımız The Last Guardian da benzer görselliği ve tematik öğeleriyle yine bu iki oyunla aynı evrende geçiyormuş hissi vermişti. Ueda'nın dördüncü oyunu da ufukta gözükmüşken bir çeşit Uedaverse'den bahsedebilir miyiz acaba?

İmkansız olanı gerçeğe çevirmek için yola çıkan Wander, aslında pek de sağlıklı bir ruha sahip değil.



Wander'ın ruhsuz "başımıza bir bela aldık ama haydi hayırlısı" bakışı.




Sonum pek iyi olmadı tabii ama bu kare için değerdi.




Arkadaş röleve alıyor, birazdan restorasyon çalışmaları için kılıcını çekecek.

sahip, kontrollerse yine biraz sıkıntılı). Kılıcı gün ışığına tuttuğunuzda size kabaca bir sonraki devin yerini gösteriyor (e bir de kafalarına saplıyorsunuz tabii), ok/yay bazı savaşlarda işe yararken atınız da uzun mesafeleri kat etmenizi sağlıyor. Bunlar da yetiyor açıkçası bugün bile ne yalan söyleyeyim. Hatta zamanla değişen ve gelişen açık oyun dünyası mekaniklerinin yanında ferah bir hava bile oluyor bu minimalist tasarım. Oyun ekranında yalnızca stamina ve sağlık barının oluşuysa sinematik duyguyu güçlendiriyor. Bu versiyonda bir de fotoğraf modu eklenmiş diğer remaster'larda olduğu gibi. Normalde hiç ilgimi çekmeyen bu özellik burada haddinden fazla iyi kareler yakalamaya ve bunları rahatça özelleştirmeye imkân tanıdığından benim için ayrı bir eğlence kaynağı oldu. Hani beklemiyordum bu kadarını ve iyi ki koymuşlar dediğim özelliklerden birisi.

Gözlere bayram kulaklara seyran

En güzel kısmını sona sakladım, o da müzikler tabii ki. Şöyle anlatayım; bu oyunu ilk oynadığım günden beri soundtrack'i bilgisayarımın bir köşelerinde durur, her yeni arşiv yaptığımda ilk yüklenenlerden birisidir listeye ve taa Japonyalardan CD'sini getirtmişliğim de vardır. Bakın abartmıyorum, bana "Yahu Eren bütün oyun müziklerinden en ama en çok sevdiğin hangisidir?" diye sorsalar yıl kaç olursa olsun bu oyunun adını veririm tereddütsüz. Misal *NieR Automata, Final Fantasy, Skyrim, Silent Hill, Diablo 2* veya *Ori and the Blind Forest* da diyebilirdim. Ama demem, zira ayaklanıp CD rafıma bakınca ben *Shadow of the Colossus* albümünü görüyor, 13 yıldır bıkmadan A Dispair-filled Farewell dinliyorsam ya kendimi nostaljiye bilmeden teslim etmişimdir ya da gerçekten bir bildiğim vardır. Tercih sizin. Ama oyunu oynayamasanız bile müziklerini lütfen ama lütfen bir bulup dinleyin. Ne filmlerde, ne oyunlarda, ne müzikler dinledim halen bunun kadar epiğini ve ait olduğu anlara bu kadar uyanını duymuş değilim (Yüzüklerin Efendisi serisini tenzih ederek). Colossus'larla yeniden savaşırken hislerimin tavan yapan ürpertisinden, sulanan gözlerimden işte bu müzikler sorumludur en çok.

Orijinal oyunun yaratıcısı Fumito Ueda vizyonu için ne kadar alkışlanmayı hak ediyorsa müzikleri besteleyen (ve belki de oyuna esas ruhunu kazandıran) Kow Otani de o kadar takdir edilmeyi hak ediyor benim gözümde. Yıllar sonra şu yazıda isimlerini anmakla bile bu başyapıtla bana kattıklarına karşılık bir bedeli ödemiş, biraz da rahatlamış gibi hissediyorum. Onlara sonsuz teşekkürler.

Zamanlar değişti ama sen hep güzel kaldın

Başka kaynaklarda oyuna yapılan eleştirilerde kontroller ve kamera yerilmiş. Belli bir noktaya kadar haklı bulsam da bu kusurların oyuna kattığı gerçekçi ve sinematik hissiyatı da görmezden gelemeyiz. Karakterin yere düştükten sonra hemen kalkamamasının onun kırılganlığını ve devler karşısındaki acizliğini pekiştirdiğini düşünüyor, atımız Agro'nun bazen kafasına göre bir yerlere gitmesinin bile bu oyunun değerleri arasında olduğunu hissediyorum. *Shadow of the Colossus*'a neden başyapıt dendiğini ve zamansız klasiklerden sayıldığını şimdi daha iyi görüyorum. Yani evet, müthiş bir yeniden görselleştirme, restorasyon var binada ama o temeller yok mu, işte onlar hâlâ sapasağlam ayakta, hâlâ taş gibi. Oyunu özel kılan bu büyü yeni versiyonda da gayet mevcut ve sanırım bir on yıl sonra yeniden yapılsa yeniden oynayıp o tadı alabiliriz kendisinden. Sony'nin neden elindeki envai çeşit oyun içerisinden bunu baştan yaratmayı seçtiğini de pekâlâ anlayabiliyorsunuz oynayıp bitirdikten sonra. Zaman bir şeyi eskitip çirkinleştirse de onun özü ne derece güçlü kalıyor ve insanlara ilham verebiliyorsa o denli daha çok sevilmeyi ve takdir edilmeyi hak ediyordur. *Shadow of the Colossus* işte o özel hisse sahip oyunlardan biri ve ömrünüzün bir döneminde illa ki yaşamanız gereken bir macera. Ve ben onun dev gibi yalnızlığına kucak açmak için bu versiyondan daha iyi bir yer düşünemiyorum.

OYUN BİTTİ, ŞİMDİ NE YAPALIM?

Bir kez bitirdiniz diyelim oyunu, şimdi ne yapacaksınız? Öncelikle New Game+ açılıyor ve ona başlarken zorluk derecesini yükseltirseniz Colossus'larda yeni zayıf noktalar beliriyor ki bu da size ekstra iş demek. Ben zevk aldım. Daha da iyisi bu arkadaşları Zamana Karşı modunda indirmeye çalışmak. Yarattığı ekstra stres paha biçilemez bu kısmın. Üstelik ödülsüz de değilsiniz, belli sayıda Colossus indirdikçe tapınağın göletinde bir armağan sizi bekliyor olacak. Bunlar arasında uzaktan kılıç kadar hasar veren mızrak, daha az hasar almanıza yarayan bir pelerin ve patlayıcı oklar gibi oynayış şeklinizi hayli değiştiren eşyalar var. Tapınağın en tepesindeki bahçeye tırmanma mevzusunu saymıyorum bile.

+

- Görseller muazzam bir yenilemeyle karşımıza gelmiş
- Müzikler...
- Öyküsü ve unutulmaz finali
- Yeni kontrol şemaları oynanışı rahatlatmış
- Şaşırtıcı derecede eğlenceli fotoğraf modu
- Devlerin tasarımları çok yaratıcı
- Dünyası ve atmosferi hiç olmadığı kadar çekici
- Agro tabii ki de :)

−

- Kamerada az biraz sakatlıklar mevcut
- Kimi Colossus'lar diğerlerine nazaran biraz sönük
- Ekstralarına rağmen kısa oynanış süresi
- Wander'ın yeni yüz modellemesi çok ruhsuz

9

SON KARAR

Eski olup da bu kadar taze ve oynanabilir kalması bu oyunun en büyük erdemi belki de. Yeniden yapım bu özelliği gururla günümüze taşımış.



TÜR: Strateji **YAPIM:** Forgotten Empires **DAĞITIM:** Microsoft **DİJİTAL İNDİRME:** 57 TL (Microsoft Store) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-125-aoe





Önce yapay zekâyı küçük bir adada başlatıp, uzak tutup; sonra dev bir şehir kurmak da bu oyunun en keyifli etkinliklerindendir.

AGE OF EMPIRES *DEFINITIVE EDITION*

Gölgedeki devin yaşı ışıkta belli olur

TARIK KAPLAN

Söz konusu "Eyc of" olduğunda insanların ikiye bölündüğünü bilirsiniz. *Age of Mythology* fanatikleri ve *Empires*'ı daha üstte tutanlar. Tercihiniz hangisi olursa olsun, Microsoft'un zamansız klasiği bu seri sayısız oyuncunun kalbinde kendine ait bir yere sahiptir. Benim tercihim *Age of Empires*'tan yanaydı daima, ama bunu *Age of Empires II*'yi düşünerek söylerdim hep. Çünkü ilk oyun her ne kadar bir efsanenin başlangıcıysa da, çok daha gelişmiş bir devam oyunundan sonra orijinallerin ne kadar çabuk unutulduğunun da en büyük kanıtlarındandı. Çıkışından tam 21 yıl sonra oyuna yeniden bilgisayarıma yüklendiğinde bunu tekrar hatırlamam da kısa sürdü.

Age of Empires - Definitive Edition'ı açmak insanın nostalji hormonlarını azdırıyor. Yenilenmiş ama eskinin hissiyatını kaybetmemiş müzikler, hâlâ grid sisteminin keskin sınırlarını görebildiğimiz pırıl pırıl grafikler, tanıdık birim seslerinin yıllanmamış melodisi… "Eski güzel günler" klişesine bulanıyor insan adeta. Zamanında neden bu kadar sevildiğini de girdiğiniz ilk oyundan hatırlıyorsunuz; ne yapmanız gerektiği konusunda hiçbir şüpheye yer bırakmayacak kadar basit mekanikler, her zaman olduğu gibi bağımlılık büyüsünü ilk tıklardan itibaren uygulamaya başlıyor üzerinizde.

İşleyen mekanik eskimez

Age of Empires'ın neden *AoE II* kadar fazla anılmadığını da kısa zamanda fark ettim ne yazık ki. Görsel ve işitsel olarak günümüzde hazırlanmış bir bağımsız oyun kalitesine erişen bu muhteşem klasik, maalesef oyun mekanikleri açısından o kadar da iyi yıllanmamıştı. Çıktığı dönemi baz aldığımızda kolayca görmezden gelebildiğimiz, hatta oyuna ayrı bir mücadele katan yapay zekâ sorunları günümüzde çok daha fazla sırıtıyor mesela. Her bir karakteri ayrı ayrı yönetmek, yani "mikro yönetim" dediğimiz şey her zaman bu oyun serisinin değişmez bir parçası olmuştur. Ama bunun zorunluluktan kaynaklı bir yönelim olduğunu o zamanlar çok da fark etmiyorduk. Tabii ki hâlâ kendince bir zevki var ve *Age of Empires*'ı bugün olduğu şey yapan mekanikler bunlar. Sadece aklımızda kaldığı kadar mükemmel değiller.

Definitive Edition oyunun *Rise of Rome* eklentisini ve beraberinde getirdiği 10 yeni (Yeni mi?) senaryoyu da içeriyor. Senaryolar güzel bir eğitim görevi görseler de eğer son 20 yılınızı başka bir strateji oynamadan geçirmediyseniz zaten pek eğitime ihtiyacınız olmuyor, sadece pratiğe ihtiyaç duyuyorsunuz kas hafızanızı tetiklemek için. Onun dışında birim bas, ev yap, kaynak topla, askerleri birbirine takıldıkça farklı yönlere yollayarak ordunu hareket ettir ve wololo sesi duyarsan o uyuz rahibi bulmak için çılgınca haritada dolaş şeklinde ilerlerken buluyorsunuz kendinizi. İşte bir diğer eskime de burada çıkıyor karşınıza. *Age of Empires* artık saatler boyunca oynayıp bir oyun bittiğinde ötekine geçmek suretiyle başına yapıştığımız halinde değil. Hem de çoğu şeyi değişmemiş, değişenleriyse gelişmiş olmasına rağmen. Tamamen yıllanmanın getirdiği, bu edisyonda da çözülmeye çalışılmamış bir sorun bu.

Bir remaster'dan beklentiniz eskiyi cilalayarak getirmesiyse, *Age of Empires - Definitive Edition* muhteşem bir restorasyon operasyonu. Eğer oyunun "günümüze uyarlanması" şeklinde daha geniş bir paket istiyorsanız, bu paketin amacı açıkça o değil. Nostalji duygunuzu sonuna kadar körükleyecek, muhtemelen başında yaşlı gözlerle geçireceğiniz birkaç saat sunacak *AoE - Definitive Edition*, ama seriyi ilk defa tanıyacak oyuncular muhtemelen neden bizler için bu kadar değerli olduğuna anlam veremeyecek. Olsun, o görev de *Age of Empires 4*'ün omuzlarında artık.

+
- Buram buram nostalji
- Şahane görsel yenileme
- Yenilenmiş sesler
- Wololo

−
- Yapay zekâ sorunları her zamanki yerinde
- Yıllanmış oynanış
- Ayrışmayan, az sayıda birim



6+

SON KARAR

Yüzü makyajlı ama ruhu yaşlı eski dost, anılarımızda da yaşayabilirmiş.

vita | ps4 | lin | osx | win

TÜR: Platform **YAPIM:** Joakim Sandberg **DAĞITIM:** Bifrost Entertainment **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 60 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** the-iconoclasts.wikia.com

ICONOCLASTS

Cıvıl cıvıl grafiklerle anlatılan karanlık bir hikâye

ESER GÜVEN

Sizi Robin'le tanıştırayım. Bu sevimli kız bir tamirci. Maalesef içinde yaşadığı dünyanın kuralları çok acımasız. Robin'in dünyası Mother (Anne) isimli bir figürün tek kişilik otoriterliği altındaki dini One Concern rejimi tarafından yönetiliyor. One Concern insanların hangi işleri yapabileceğine karar veriyor ve tamircilik gibi meslekler normal vatandaşlara yasak; otorite bu kuralına karşı gelmeyi dine küfür olarak kabul ediyor ve cezalandırıyor. Dini açıdan sorun yaratan kişilere verilen isim Iconoclast, bunların güya kutsal ikonlara zarar verdiğini inanılıyor. Cezasıysa Penance (Kefare) denilen şey, evinizin içine kilitleniyorsunuz ve ev başınıza yıkılıyor. Haliyle insanlar korku içinde, çoğu sinmiş ve bu kurallara göre yaşamaya çalışırken aralarında bu rejime karşı çıkan asiler de var.

Robin bunlardan biri. Baskıcı rejime rağmen köyünde tamir işlerini halletmeye devam ediyor ve İngiliz anahtarını da bodrumunda gizliyor. Babasını daha yeni kaybetmiş, ailesi onun için endişeleniyor ama o insanlara yardım etmekten mutlu. Ama bir gün One Concern "bu köyde neden tamir ihtiyacı olmuyor" diye kıllanıp baskın yapıyor ve o andan sonra da kendimizi birçok kavramın sorgulandığı, duygusal, eğlenceli, yer yer dramatik, yer yer gerilimli, çok acayip bir maceranın içinde buluyoruz.

Şu oyunun birbirinden tatlı grafiklerine baktığınızda bu kadar derin ve ciddi bir hikâyesi olduğunu tahmin edebilir miydiniz? Ben edememiştim. Hatta oyunun başında hikâyeye dair hiçbir ipucu yok, körlemesine dalıp sağa sola koşturmaya başlıyorsunuz. O yüzden ilk birkaç dakika 'eyvah, sanırım bu oyunu pek sevmeyeceğim" diye düşünürken birdenbire işin rengi öyle hızlı değişti ki ben bile ne olduğumu şaşırdım.

Oyunu klasik bir metroidvania olarak sınıflandırma hatasına düşmeyeceğim çünkü *Iconoclasts* bundan çok daha fazlası. Oyun tonlarca platform bulmacası ve birbirinden yaratıcı boss savaşlarıyla dolu, aralarda da önünüze çıkan ufak tefek düşmanları haklayarak ilerlediğiniz nefis bir macera. Bu platform bulmacaları yer yer oldukça zorlaşıyor ve ekrandaki düzenin mantığını çözmeye çalışırken dakikalar harcayabiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe yeni yetenekler kazanıyor (mesela İngiliz anahtarımızın elektriklenmesi) ve bu yeni yetenekleri kullanmamızı gerektiren daha zorlu platformlarla karşılaşıyoruz. İşin güzel tarafıysa bunların hiçbiri sıkıcı veya zorlamaymış gibi hissettirmiyor, bu bakımdan oyundaki sahnelerin tasarım harikası olduğunu söyleyebilirim.

Sandberg ortaya bir tutku ürünü çıkarmış

Harika olan tek şey bölüm tasarımları değil. Oyunun piksel sanatıyla hazırlanmış görselleri olağanüstü. Ben piksel olayını zaten çok seviyorum, o yüzden taraflı davrandığımı düşünüyor olabilirsiniz ama bu sefer işin rengi gerçekten daha değişik. Cıvıl cıvıl karakterler, harika arkaplan çizimleri ve detaylara gösterilen önem bazı ekranlarda durup görüntünün tadını çıkarmak istemenize yol açıyor. Hele o animasyonlar yok mu? Karakterlerin 'duruş' animasyonlarını, dans eder gibi hareketleri o kadar tatlı ki... Bu animasyonlar bana biraz *Shantae*'yi çağrıştırdı ki o oyun da animasyon bakımından çok iyiydi. Tüm bunlar oyunun her bölümündeki farklı akılda kalıcı melodilerle (Ferrier Shockwood'un darbukalı müziğini duymalısınız) birleşince oyun gerçekten ruha hitap eden bir hal alıyor.

Iconoclasts inanılmaz yetenekli bir sprite çizeri olan Joakim 'Konjak' Sandberg'in 8 yıllık çalışmasının ürünü, oyundaki her şey kendisine ait. Oyunun her anında bunun sevgi ve tutku dolu bir çalışmanın ürünü olduğunu görmek mümkün. En güzel yanıysa şu: Sandberg "kısa keseyim" diye düşünmemiş ve 10-12 saat arasında süren, aceleye getirilmemiş ve tamamen doyurucu bir hikâye anlatmayı başarmış. Oyunun hikâyesi bazılarına ağır veya uzun gelebilir, ancak bana göre bu oyunu benzeri birçok oyundan ayıran şey de tam olarak bu. Ben hikâyenin detaylarından çok keyif aldım, geri kalan her şey bana göre bu hikâyenin anlatımı için kullanılan bir araçtı. Bence *Iconoclasts* bu bakımdan yılın gizli hazinelerinden biri.





- Tam bir görsel şölen
- Bu tür bir oyundan beklenmeyecek kadar derin bir hikâyesi var
- Sandberg'in besteleri birbirinden güzel
- Karakterler çok tatlı ve hemen bağ kurabiliyoruz
- Oyunun süresi parasının hakkını veriyor

—

- Oyunun yapısı gizli sandıkları bulmaya teşvik etmiyor
- Topladığımız geliştirmeler pek de gerekli değil

8+

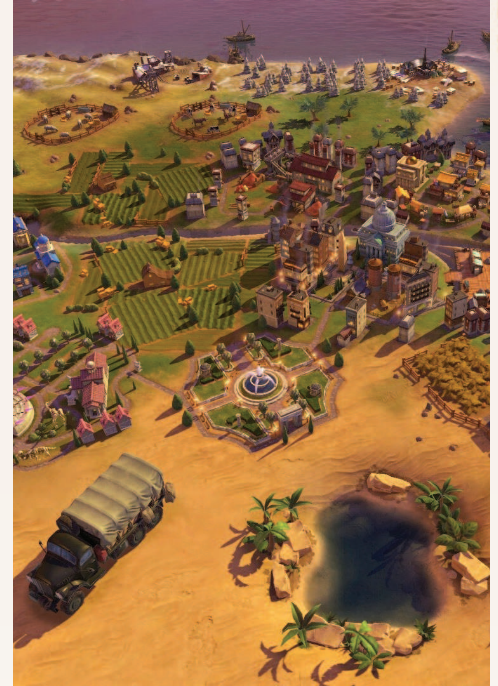
SON KARAR

Son zamanların gizli hazinelerinden biri, tek bir kişinin elinden çıktığına inanmakta zorlanacaksınız.

TÜR: Strateji YAPIM: Firaxis DAĞITIM: 2K Games DİJİTAL İNDİRME: 120 TL (Playstore), 129 TL (Steam) YAŞ SINIRI: 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-125-rnf

Koskoca Roma'nın yanına şehir kurarsan etki alanından kurtulamazsın tabii... Birkaç turn sonra Geelong Avustralya'dan kopup benim olacak.





CIVILIZATION VI: RISE AND FALL

Civilization'da OHAL dönemi

C. SERPİL ULUTÜRK

Karşılıklı edilen tatsız laflarla bitmişti *Civ 6*'yla aramdaki ilişki. Eklenen her yeni DLC, oyunun bilgisayarda kapladığı alanı biraz daha büyütmekten başka bir işe yaramadığından birkaç denemeden sonra onları takip etmeyi de bırakmıştım. Arada bir aklıma gelse de masaüstünde duran ikonuna elim hiç gitmedi ama silmedim de oyunu. Değmezdi! Falan… Hayır, *Rise & Fall*'u bekliyordum.

Civilization'ın dışarıdan bakınca şahane görünen ama içerisi sorun kaynayan bu son oyunu bence artık tarihin yenik oyunları arasında gömülmeli ve biz *Civ 7*'yi beklemeye başlamalıyız. *Rise & Fall*'u da gördükten sonra pek bir umudum kalmadı çünkü. Kötü bir genişleme paketi olduğundan mı? Hayır ama kötü bir oyuna geldiğinden.

Ey özgürlük! Otur yerine...

Civilization VI: Rise & Fall, 2016'da yayınlanan orijinal sürümün ilk genişleme paketi ve oyuna gayet ilginç yenilikler ekliyor. Şehirlere atayabildiğimiz valiler, karanlık çağlar, küresel çapta krizler ve sadakat puanları… *Rise & Fall* daha önce *Civilization*'da farklı şekillerde yer almış olsa da belirgin birer konsepte dönüşmeyen bu mekanikleri ekliyor oyuna. Yeni bir şehir kurarken ülkeden çok uzağa gitmek daha önce de mutsuzluk sebebi olabiliyordu mesela ama artık "sadakat" unsurunun bir puanı var. Atıyorum, -20 sadakat puanı olan bir kareye şehir kurarsanız, büyük ihtimalle birkaç turn sonra orayı kaybedeceksiniz. Önce "free city" statüsüne geçecek, sonra da kültürel olarak sizden daha güçlü ve coğrafi olarak da kendisine daha yakın bir başka ülkeye katılacak. Daha ilk oyunumda İngilizler gelip Liverpool'u burnumun dibine kurduğunda çok kızmıştım ama ben daha savaş hazırlıklarına başlamadan Liverpoollular isyan edip bana katılınca sevinçten lejyonerlerimle birlikte "You Will Never Walk Alone" marşını söyledik. Bununla birlikte oyuna eklenen valiler, atandıkları şehirlerin sadakat seviyesini yükseltmek için var. Sadece isimden ibaret valiler de değil bunlar, kimisi askeri alanda etkili kimisi dinde (yedi çeşit vali var) ve atandıkları şehre kendi bilgilerini de götürüyorlar.

Ama asıl enteresan değişiklik artık çağların tüm dünyanın birlikte girip çıktığı şeyler olması. Teknolojik olarak en gelişmiş uygarlığın hızı dünyanın ne zaman

YÜKSEL VE ÇÖK

Genişleme paketinin ismi oyundaki altın ve karanlık çağlara referans olsa da ben dâhil kimi oyuncular için bir anlamı daha var: Oyunu açıyorsunuz ve daha yükleme ekranına gelemeden çöküyor. Ofiste değil ama evdeki bilgisayarımda sık sık yaşadığım bu soruna bulduğum çözümü paylaşayım, belki işinize yarar. Oyunu Steam'den değil, masaüstündeki kısayolundan çalıştırın. Bu arada Steam'i de offline moda alın. Yine de olmazsa ofisteki bilgisayarda oynayın. Ben öyle yapıyorum, size de uyabilir.

YILLAR SÜREN SAVAŞLARINIZI GÖRMEZDEN GELİP BARBAR KAMPI YIKMANIZI BÜYÜK OLAYA ÇEVİREN BİR TARİHÇİLİK YAKLAŞIMI VAR RISE AND FALL'DA.



çağ değiştireceğini belirliyor (ya da oyun genel gidişata göre karar veriyor, tam çözemedim orasını) ve sizin puanlarınız o çağa yetmiyorsa "karanlık çağ"a düşüyorsunuz. Bir de tam tersi var. Millet orta çağda sürünürken siz endüstrileşmeye başladıysanız bir sonraki çağın öncüsü olarak fazladan topladığınız puanlarla endüstri çağını "altın çağ" olarak yaşıyorsunuz. Ama altın çağ - karanlık çağ karşılaştırmasında altın çağın oyununuza katkısı çok daha az. Birkaç builder'ı bedavaya getirmek, savaş açarken diplomatik kriz yaşamamak gibi ufak tefek faydalarını görebilirsiniz ama karanlık çağın kestiği cezaların yanında hafif kalıyor bunlar. Karanlık çağda sadakat düşüyor, para bitiyor, düşmanlar çoğalıyor, ama en kötüsü haritanın önüne siyah bir filtre geliyor! Herkes için geçerli değildir belki ama beni acayip rahatsız etti bu renk değişimi, zaten bir bakışta okunabilir olmayan haritayı bir de karartılmış halde görünce restart etmemek için bir süre kesekağıdına solumam gerekti.

Çağlarla ilgili sıkıntı, oyundaki diğer hedeflerinizi bir yana koyup öncelikle gerekli "çağ puanlarını" toplamaya odaklanmanıza sebep olması. Aslında belli ki bunu bir amaç değil, bir sonuç olsun diye eklemiş oyuna Firaxis. Siz bir şeyler yaptıkça sürpriz şekilde gelen, stratejinizin karşılığını aldığınızı hissettiren, oyunu bu anlamda derinleştiren bir şey çünkü çağ puanları. Ama 1 puanla çağın gerisinde kalmak da can yakan bir şey, o nedenle uzaya uydu yollamakla barbar kampına saldırmak arasında kararsız kaldığınız tuhaf anlar yaşayabiliyorsunuz o 1 puanı alabilmek için.

Siz başlayın, ben de geliyorum

Eğlenceli olması gereken ama yapay zekânın bir türlü sizinle birlikte oynamayı beceremediği bir "küresel kriz" muhabbeti gelmiş oyuna bir de. Diyelim Zulu coştu, önüne gelene saldırıyor, şehir devletleri (city states) dümdüz ediyor. Şartlarını oyunun belirlediği bir acil durum ekranı çıkıyor bu noktada karşınıza. Diyor ki örneğin, "10 turn içinde Zulu'nun işgal ettiği Belgrad şehir devletini özgürlüğüne kavuşturun, size 1200 altın ödül. Katılmasını istediğim devletler de şu üçü…" (Beyaz TV izleyenlerinizin hemen anlayabileceği gibi bunları söyleyen abi de muhtemelen Soros). Teklifi reddederseniz pakt kurulamıyor, mevzu kapanıyor ama kabul ederseniz verilen süre içinde bu görevi tamamlamanız lazım. Bu noktada bir ipucu vereyim: Reddedin. Zira yapay zekâyla birlikte hareket etmek diye bir şey yok *Civ 6*'da. Siz aynı dava için savaştığınızı zannederken askeriniz sınırından geçti diye operasyon ortağınız azar çekiyor, tehdit ediyor. Zahmet edip kendi askerlerini de çıkarmıyor, onu zaten tahmin etmişsinizdir. Üstüne bir de kazandığınız paraya ortak oluyor. Dolayısıyla fikir güzel ama oyun yanlış. *Civilization* dünyasında bir şeyleri değiştirmeyi düşünüyorsanız yalnız hareket edin ya da oyunu arkadaşlarınızla oynayın.

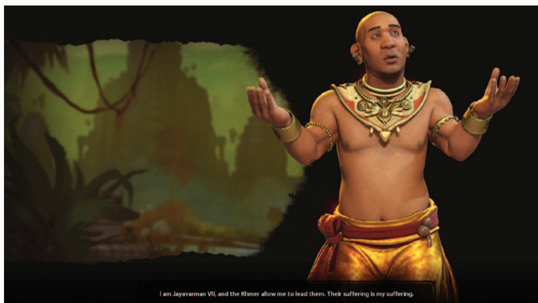
Altın çağ puanı kazandıkça oluşan bir tarih defteri ve şehirlerinizin sadakat seviyesini izleyebildiğiniz yeni filtre gibi hoş görsel tatları da analım, hatırları kalmasın. Bunlar oyunu gayet güzelleştiren detaylar. Fakat *Rise & Fall*'dan önce *Civilization VI*'yla ilgili fikriniz ne idiyse bu paketi oynadıktan sonra da o fikre sadık kalacağınızı söyleyebilirim. Oyunun temellerinde değişen bir şey yok, yanlışlar kendini tekrar etmeye devam ediyor ve serinin bir hayranı olarak bu durum beni üzüyor. Keşke *Football Manager*'ın falan yapay zekâsını transfer etseler şu oyuna, ne bileyim...

BÜTÇE KUTUSU

Rise and Fall'u oynayabilmek için Civilization VI'nın da bilgisayarınızda kurulu olması gerekiyor. Yani oyunu edinmek için bu genişleme paketini bekliyorduysanız epey bir para harcamanız gerekecek. Son baktığımda Rise and Fall 120 TL'ydi, Civ VI da 93 TL (bunlar Playstore fiyatları bu arada, niyeyse Steam çok daha yüksek). Bu rakamlara bakınca bence çok da acele etmenize gerek yok, onu da belirteyim. Huzuru bir süre daha Civ V oynamakta bulabilirsiniz.

Tarihteki önemli başarılarınız bu şık deftere işleniyor artık. Ta Civ2 zamanlarındaki taht odasını anımsattı bana.







Mülki amirleriniz bunlar. Ama loyality'yi sağlamazsanız atanamayan memur olarak o günü bekliyorlar.

MODLAR NE ALEMDE?

Firaxis'in en büyük avantajlarından biri Civilization'ı bin bir şekle sokan dev bir mod camiası tarafından desteklenmesi oldu her zaman. Geliştirici ekibin kendi hazırladığı kimi harita ve senaryolar da güzel olabiliyor ama oyuncuyu gıcık eden özelliklere dokunmayan şeyler olduğundan bunlar bir yere kadar çekici. Civ 6 için Steam Atölye'de neler birikmiş diye merak edip baktığımda epey umutluydum o yüzden. İki yıl oldu, oyunu tertemiz yapan modlar çıkmıştır kesin diye düşünüyordum. Fakat pek bir şey bulamadım. Bir Tamriel haritası, arayüzü toparlayan birkaç mod, birimleri otomatize eden bir başka mod, ekstra kaynaklar falan... Diplomasiyi tümden iptal edecek modu oturup kendim yazmam gerekecek sanırım çünkü artık iki turn'de bir aynı şeyleri istemek için kapıma dayanan bir Cleopatra daha görmeye tahammülüm kalmadı.

8

SON KARAR

Taze bir yaklaşım getiriyor ama oyunun kendi hatalarından başka hiçbir şeyi değiştirmeyen dev bir yamayı buna tercih ederdim.

O **TÜR:** Platform O **YAPIM:** TeamTrap O **DAĞITIM:** TeamTrap O **DİJİTAL İNDİRME:** 12 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-125-snt

SWAPS AND TRAPS

Motoru bozduk, sistem olanı yani

İHSAN C. ASMAN

Özellikle şu Edmund McMillen'ın öncülüğünde çıkagelen son dönem retro kafa platform oyunlarının kumanda ısırtıran zorluğu, gerçekten hiçbir şeyde yok. *Swaps and Traps* de bu sözünü ettiğim kategoriye kendi özgün şekliyle tepeleme dalıyor.

Konulu +18 (küfürlü rage quit uyarısı)

Oyunda tıpkı *Super Meat Boy*'daki gibi tatlı animasyonlarla (ve epey eğlenceli Türkçe seslendirmelerle) ilerleyen çerezlik bir hikâyemiz var: İşte kahramanımız Murat'ın Delidöner isimli baş düşmanı özel güçlerle bezeli bir şapkayı çalıyor, sonra şapkanın saklı olduğu kafesin anahtarlarını çoğaltıyor, sonunda da anahtarları toplamak bize düşüyor falan. Özellikle buradaki ses sanatçılığının epey hoşuma gittiğini söyleyeyim. Böyle abartılı vurgularla yapılmış seslendirmeler, ara sıra çıkan Türk korku-aksiyon oyunlarında komik duruyor ama bu çizgi film tarzına cuk oturmuş. Çizgi film tarzı demişken, oyunun tasarım tercihlerinin biraz tartışmalı olduğu söylenebilir, hatta bu konuda çeşitli yerlerde gördüğüm "mobil oyun havası var yav" şeklindeki serzenişlere ben de ufaktan katılıyorum. Mesela son dönemdeki *The End Is Nigh* ve *Cuphead* gibi üst düzey örnekleri düşününce, TeamTrap'in bir sonraki oyunda mutlaka daha sofistike bir görsellik tutturması gerektiğine inanıyorum naçizane.

Fakat inanın bu minnacık şikâyet oyunun beni ve başkalarını epey bir şımartmasından kaynaklanıyor aslında; çünkü asıl önemli olan unsurlar tastamam bir halde. Evvela *S&T*'nin bilindik platform mekanikleri oldukça iyi işliyor. Genel olarak bölüm tasarımları öyle zekice kurgulanmış ki aksi durum pek söz konusu olamazmış zaten. Önünüzdeki engeli geçmek için deneyeceğiniz her stratejiye cevap olarak konmuş bir gürz, diken yahut ok atarla karşılaşacaksınız, emin olabilirsiniz. Ama bu cevaplara sinirlenip rage quit yapmak yerine, "vay be ne iyi düşünmüş hınzırlar" derken buldum çoğu kez kendimi (birkaç önemli istisnası var tabii :P). Oyun bu yolla sizden stratejinizi gözden geçirmenizi, zamanlama hatalarınızdan ders çıkarmanızı ve sinirlenmeden tekrar denemenizi istiyor. Zaten kısa bölüm süreleri sağ olsun, başlangıç hamlelerinizi bir süre sonra ezberlemiş oluyor ve tıpkı bir bulmacayı çözer gibi bölümün kalanına odaklanıyorsunuz. Böylelikle düğüm yavaş yavaş gevşiyor, zor da olsa bir noktada sonunu görüyorsunuz.



Ters yapma!

"Bulmacayı çözer gibi" kısmının en büyük sacayağı ve aynı zamanda oyunun alameti farikası kuşkusuz "swaps" yani çevirme mekaniği. Bölümlerde almamız gereken genelde iki üç tane anahtar oluyor ve her anahtar aldığınızda haritanın bir bölümü ters yahut sağa/sola çevriliyor. Bunun sonunda ekrana boyun eğip bakmak, hangi yamulmuş kısmın hangi düz duran kısımla birleştiğini çözmeye çalışmak çok zevkli. Ortalık ters yüz olunca sadece refleksler test edilmiş olmuyor tabii, beyin de hatırı sayılır ölçüde yanmaya başlıyor. Zorluk seviyesi bir iki yer dışında genelde tedrici bir şekilde artıyor ve her biri 30'ar bölümden üç ayrı dünyada geçen 90 bölüm size yaklaşık 8-9 saatlik bir oynanış süresi sunuyor. Tüm başarımlar içinse speedrun ve normal bölümlerden katbekat zor olan bonus bölümler ellerinizden öper, *S&T* bunlarla en az bir 9 saat daha oynanır rahatlıkla.

Ben bu oyunu bayağı sevdim dostlar. Üstelik sırf incelemesi benden belli bir süre zarfında beklendiği için değil, en son kaldığım bölümü geçme arzusu yer yer dayanılmaz noktalara geldiği için de son zamanlarda kendimi kaptırdığım *Dark Souls 3*'e ara verip buna döndüğüm oldu. Pişman değilim, her platform sevene de şiddetle tavsiye ederim.


Kolay gelsin!



- Yaratıcı "çevirme" mekaniği
- Bölüm tasarımları usta işi
- Tatmin edici oyun süresi ve hakkaniyetli zorluk dengesi
- Keyifli Türkçe seslendirmeler ve müzik kullanımı

—

- Görseller daha derinlikli olabilirdi belki

8+

SON KARAR

TeamTrap daha fazla oyun yapsın!

TÜR: Aksiyon / Macera YAPIM: Rockstar Games DAĞITIM: Rockstar Games DİJİTAL İNDİRME: 118 TL (Playstore), 119 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-125-lavr

L.A. NOIRE: THE VR CASE FILES

İyi polis sanal polis

ALİ SEZGİN

Sanal gerçekliğin tutmaya başladığını anlamanın en kolay yolu ona çıkan oyunlara bakmak olsa gerek. Düşünsenize, gözlüğünüzü takıyorsunuz ve karşınızda Rockstar Games'in *Grand Theft Auto*'su var. Sanaldan gerçeğe dönmek gerekirse bir *GTA* olmasa da *L.A. Noire* da türünün önemli oyunlarındandı ve böyle önemli bir yapımcının VR arenasına adım atması sanal gerçeklik tarafında işlerin iyiye gittiğine işaret ediyor.

The VR Case Files, daha önce çıkan *L.A. Noire*'la büyük oranda aynı senaryoları işleyen ama bunu farklı kontrol mekanik ve sistemleriyle gerçekleştiren bir oyun. Aslında olduğu üzere burada da başlarda sıradan bir polis olan Cole Phelps'in davaları çözdükçe dedektifliğe giden yolda ilerleyişini görüyoruz. Her bir davada olası tanık ve sanıkları dinliyor, notlar alıyoruz ve elbette araba takiplerinden, çatışmalara kadar değişen aksiyon sahnelerinde en ön sıradan yerimizi alıyoruz.

Sanal gerçeklikte *L.A. Noire* gibi bir oyunu deneyimlemek özünde oldukça garip bir hissiyat yaratıyor. Deneyimlemek tabirini özellikle kullanım çünkü burada yapılan eyleme oynamak demek resmen hakaret olur. Rockstar Games hiç olmadığı kadar canlı ve yaşayan bir oyun ortamı yaratmış. *L.A. Noire*'ın en önemli numarası etkileyici yüz animasyonlarıydı ki, sorgulamalar dâhilinde kişinin yalan söyleyip söylemediğini mimiklerine bakarak anlamak gerekiyordu. Şimdi bu insanın tam olarak sizin boyunuzda ve karşınızda oturduğunu düşünün. Hareketlerini incelemek veya kaçmaya çalışırsa peşinden onu kovalamak (Bu arada oyunda kollarımızı sallayarak koşabiliyoruz!) dışarıdan garip görünse de oynadığınızda gerçekten o gerilim ve heyecanı yaşıyorsunuz.

Sanal adaletin sanal dünyası

L.A. Noire'da çok fazla özellik var ama bunların neredeyse çoğu gerçek anlamda işlevsel özellikler değiller. Örneğin bir deftere şüpheliler hakkında not alma şansınız var. VR



Dayak yemeden hareket çekme deneyimini yaşayabileceğiniz tek yer sanal Los Angeles sokakları olsa gerek.

çizim ve benzeri işler için kullanılsa da orada en az sizin boyunuzda devasa çizgiler atarak o hassasiyeti sağlamaya çalışıyorsunuz. Sanal bir elde küçücük bir deftere oyun koluyla bir şeyler karalamaya çalışmak çok mantıklı değil. Zaten *L.A. Noire* da not tutulması gereken bir oyun değil yine de bir deftere yazamıyor olma gibi küçük detaylar oyunun yaratmaya çalıştığı atmosferi fazlasıyla etkiliyor.

VR oyunlarının bir diğer sorunu da genel olarak yorucu olmaları. *L.A. Noire* bu konuda daha açık davranmış. Örneğin gayet yorucu bir şekilde kendi yerinizde koşuyor taklidi yaparak da oyunda ilerleyebiliyorsunuz. Bu çok zorlayıcı gelirse, sıra tabanlı bir strateji misali karakterinizi belirli noktalara koşturma şansınız da var. VR'da ortalama bir oyunu tek oturuşta 30-40 dakika oynayabilirken, *L.A. Noire* beni neredeyse 1-2 saat kadar başında tutmayı başardı. Yalnızca araç sürerken kollarımı olmayan bir direksiyonun üzerinde tutmaya çalışmam biraz yorucu oldu. Neyse ki bu sürüş deneyimi de genelde kısa mesafelerden oluşuyor.

L.A. Noire: The VR Case Files bende diğer o "elimizde model ve animasyon var, hadi oyunu VR'a çevirelim" temalı marka oyunların aksine oldukça olumlu bir izlenim bıraktı. Rockstar Games'in sanal gerçeklik üzerinde ciddi anlamda bir ar-ge yaptığı belli oluyor. Tek bir oyunda 3 farklı hareket sistemi olması, mide bulantısını engellemek için oyuna şapka eklenmesi gibi küçük detaylar gerçekten takdir edilesi fikirler. Buna rağmen, gerçek bir VR oyunu oynadığım hissi bu oyunda da yoktu. Böyle büyük sinema filmleri geldiğinde onun kalitesiz oyunları yapılır ya... *The VR Case Files*, biraz o şekilde *L.A. Noire*'ın daha az kaliteli film oyunu gibi bir şey olup çıkmış.





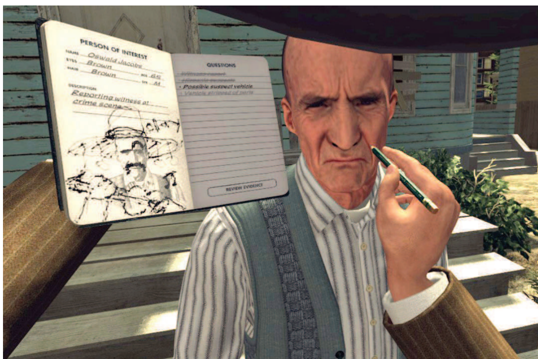
+
- Davaların hepsi çok eğlenceli
- Orada olma hissini veriyor

−
- Bazen çökebiliyor
- Karakterin kolları her şeyi bozuyor
- Dünyayla etkileşim sınırlı
- Oyundan çok tiyatro hissi veriyor

7

SON KARAR

Kaliteli sanal gerçeklik oyunlarına giden uzun yolda doğru ama küçük bir adım.




Phelps'in kafasının neden kocaman olduğu oyunun en büyük gizemlerinden biriydi.

○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** Arc System Works ○ **DAĞITIM:** Bandai Namco ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 168 TL (Playstore), 180 TL (Steam), 210 TL (PSN, XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** dragonball.wikia.com


Super Saiyan olmak her gün saça 3 kilo jöle sürmeyi gerektirir.


Goku'dan Freiza'ya altın vuruş.

DRAGON BALL FIGHTERZ

Kamehameha yapmaya, bu evreni yeniden kurtarmaya geldik!

EREN ERYÜREKLİ

Arc System Works bir işte yıllarca çalışarak kendinizi nasıl mükemmelleştirirsinizin canlı örneğidir arkadaşlar. Adamlar bakın 1988 yılından beri dövüş oyunu yapıyorlar ve özellikle 2,5D dövüş oyunlarında tam anlamıyla rakipsizler. Misal *Guilty Gear* serisi hayvan gibi kompleks bir öyküye sahip incelikle tasarlanmış karakterleri olan bir yapımdır ve firma aynı kaliteyi *BlazBlue* serilerinde de devam ettirmiştir. Ellerine Dragon Ball lisansı düştüğünde affedeceklerini düşünmüyordunuz değil mi?

Hızlı, güçlü, kontrollü, abartılı

Bu aslında onların ilk Dragon Ball oyunları değil(miş), daha evvelden Nintendo el konsollarına yaptıkları Dragon Ball oyunları olsa da teknik limitasyonlardan dolayı biraz sönük kalan yapımlar onlar. O yüzden gerçek Arc Sytem farkını bu yeni oyunda hissettiğimizi söyleyebilirim rahatlıkla. İşin ilginç yanı serinin lisansına sahip olan Bandai Namco'nun *Xenoverse* gibi (ki onun yapımcısı da pek çok sağlam Dragon Ball oyununa imza atmış Dimps idi) detaylı bir oyundan kısa süre sonra bu oyuna destek vermesi. Amaçları oldukça net aslında; Dragon Ball gibi dünyada milyonlarca hayranı olan bir markadan online rekabetçi oyun dünyasında kapış kapış gidecek bir oyun yaratmak. Bu formül aşırı iyi çalışıyor desem abartmış olmam herhalde. Zaten daha giriş videosunda Arc System'in alametifarikası olan anime stili görselleri 3 boyutlu grafiklerle harman etme işini ne kadar ilerlettiğini görüyorsunuz. Oyun içinde de durum farklı değil. Her şey net ve olup biten tüm kaosun içinde bile karakterinize hakimsiniz. Dragon Ball'un o dakikalarca birbirine enerji topu atıp seslendirme sanatçılarının gırtlaklarını patlatan özel hareketleri tüm abartılı ve göz dolduran ihtişamıyla oyuna aktarılabilmiş. Hani cidden o enerji ve animelere has abartıyla gaza gelip kendinizi pekâlâ bir Saiyan savaşçısı gibi hissedebiliyorsunuz oyunda. Bu da hayli önemli bir özellik oyuna kendinizi kaptırmanız adına.

Bir elin nesi, iki elin sesi, üç elin energy blast'ı var

3 karakter seçtiğimiz Marvel vs Capcom oyunlarına aşinaysanız burada da ne yaptığınızı biliyorsunuz demektir. Zira tüm karakterlerin özel hareketleri aynı kombinasyonlarla kolayca yapılıyor. Kombolar biraz çeşitlense de onları yapmak için de kısa bir pratik yeterli olacaktır. Diyeceksiniz "E tüm hareketleri yapmak bu kadar kolaysa eğlence bunun neresinde?" Tam da bu kullanım kolaylığının ötesinde aslında. Zira evet, deneyimsiz bir oyuncu 10 saatten fazla süren hikâye modunu rahatlıkla bitirebilir. Orada piştikten sonra (ki pişmeniz kesinlikle önerilir) Arcade moda geçilir ve burada oyun bahsettiğim o ustalaşma kısmını yavaş yavaş ortaya çıkarmaya başlar, artık tetik tuşuyla rakiplere daha az bodoslama dalıp daha çok blok yapmaya başlarsınız ve iş online

SAATLER SÜRSE DE SENARYO MODU BU OYUNUN SADECE ANTRENMAN KISMI. BİTTİ DEMEYİN, HER ŞEY YENİ BAŞLIYOR...





multiye geldiğinde tüm o baş döndürücü aksiyon içinde bile bloklamayı unutmamanız gerekir. Zira karşınızdaki rakip gayet sabırlı şekilde ufak uzun menzilli saldırılarla sizi yıprattıktan sonra sabrınız tükendiğinde kafa göz komboları döşeyince siz de diyorsunuz ki "haaa oyun böyle de oynanıyormuş". Demin şöyle bir bahsettiğim hikâye modunu oynamak tam da bu yüzden önemli. Zira orada karşınıza öykü gereği oyundaki karakterlerin klonları geliyor ve onlarla dövüşürken faydalı eğitimler de arada veriliyor.

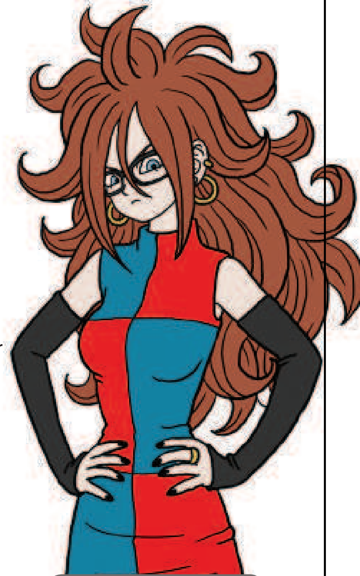
Dragon Ball Z sonrasında geçen özgün öykünün kendisiyse bana göre biraz fazla uzun ve mangaya koysak filler tadında kalır. Esas eğlence seçtiğiniz üç karaktere göre açılan ve onların günlük muhabbetlerine odaklanan videolarda. Misal Yamcha'nın güçsüzlüğünden gelen çaresizliği, Goku'nun evlere şenlik kalın kafalılığı, Freiza ve Cell arasındaki sen mi güçlüsün ben mi geyikleri ve tabii ki Vegata'nın kimseye eyvallahı olmayan tavırları... Sırf bu diyalogları görmek için bile oynatıyor kendini hikâye modu. Oyuna özel olan Android 21 aynı zamanda hikâyenin de baş kötüsü ama dediğim gibi oldukça uzun ve biraz da sarkan bu modu taşıyacak güce pek sahip bir karakter değil.

Oynanışın bu denli kolay olup sıkmamasının bir diğer sebebi karakterlerin birbirinden epey farklı hissettirmesi. Örneğin hemen hepsi uzaktan kombo saldırılara sahip olsalar da bu tuşu spamladığınızda Vegeta kudurmuş gibi energy ball atarken Yamcha birer birer atıyor, Captain Ginyu kendi ekibinden karakterleri yardıma çağırırken, aynı tuşla Nappa'nın yere diktiği bir çimadamımsı arkadaş dövüşe katılıyor. Özellikle online oynarken karakterler arası bu kullanım farkları esas gücünü gösteriyor ve karşınıza gelen ekibe göre taktiğinizi değiştirmenizi elzem kılıyor.

Bir de oyunun kendi chibi avatarınızla ortalarda dolandığınız şık menüsünden bahsetmek gerek. Bu alanda diğer oyuncularla iletişime geçip onlara meydan okuyabilir, çeşitli oyun modları arasında takılabilir veya oyunun o gaz müziğini dinleyebilirsiniz sadece. Bu bol seçenekli ve standart şekilde gelen paket oyuncuların büyük kısmını gayet tatmin edecektir. *Street Fighter V* tarzı DLC'yle karakter açma olayı maalesef burada da olacak ama en azından başlangıç seçkisi yeterince çeşitli ve uzun süre götürecek şekilde gelmiş. Opsiyonel olarak açabileceğiniz 3 karakter de cabası.

Ben eğlendim, siz de eğlenin

Doğrusu bu oyunun incelemesi tesadüfen bana kaldığında biraz burun kıvırmıştım 3D dövüş oyunlarına daha fazla tutkun biri olarak. Ama işin içinde hem tam formunda bir Arc Ssytem Works hem de Dragon Ball Z evreni olunca yelkenleri suya indirmem uzun sürmedi. Her karakterine özenle uğraşılmış, aşırı iyi seslendirilmiş (Ki oyunu Japonca seslendirmeyle oynuyorsunuz değil mi arkadaşlar? Sonra bozuşmayalım.) basit ama derinlikli oynanışıyla ben daha uzun süre oynarım bunu, çok da keyif alırım. Siz de bi' tarafından dâhil olun bence eğlenceye.





- Görselliği animeyi aratmıyor
- Keskin kontroller
- Çeşitliliği bol oynanış
- Turnuvalarda epey iş yapacak, ustalaşması zaman isteyen sistemler
- Hikâye modundaki eski serilere göndermeler ve karakterlerin atışmaları
- Başlangıç seviyesindeki oyuncular da eğlenebilir
- Karakter sayısı gayet yeterli vanilla sürüm için
- Arcade mod özellikle zevkli ve zorlayıcı
- Muhteşem Japonca seslendirmeler

—

- Vasat İngilizce seslendirmeler
- Hikâye modu fazla tekrar içerdiği için bir yerden sonra bayıyor
- Bağlantı hızı anormal fark ettiğinden oyun lag cehennemine dönüşebiliyor
- Epey kalabalık lobilerde bile online takılmak isteyen oyuncu bulmak güç

8+

SON KARAR

Muhtemelen yapılmış en sağlam Dragon Ball temalı dövüş oyunlarından birisi. Arc System Works'ün stil ve oynanış alanındaki ustalığı ders niteliğinde.



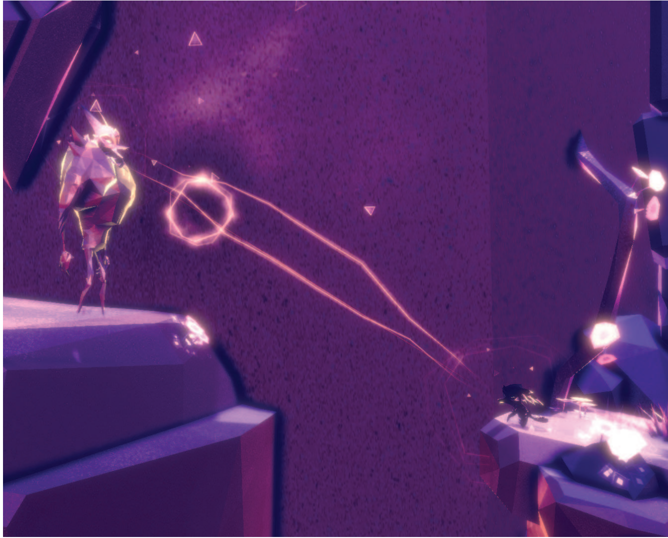


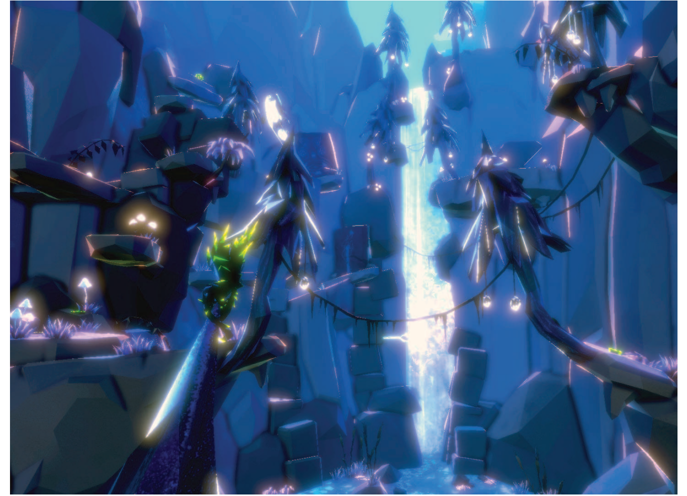
Goku'dan Freiza'ya altın vuruş.



Vegata'nın tersi çok pis.

○ **TÜR:** Platform ○ **YAPIM:** Zoink ○ **DAĞITIM:** Electronic Arts ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 20 Euro (Origin, Nintendo eShop), 60 TL (PSN), 90 TL (XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 7+ ○ **DAHASI İÇİN:** ea.com/games/fe





Frozen'ı da hepimiz sevmemiş miydik? Öyle bir durum işte.

FE

Tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır

MERVE AKMAN

EA Originals programının ikinci oyunu *Fe*. İlkini oynamamıştım, EA'in bu "bağımsız yapımcılara yardım edelim ya yazık" palavraları da sinirimi bozuyor (ne kadar hayırsever bir şirketsiniz öyle, şirin şeyler sizi) fakat *Fe* güzel. Ya da değil mi? Cevabı öğrenmek için aşağıdaki indirilebilir içeriğe bir sürü para ödemeniz gerekiyor.

Olmazsa olmaz EA şakamızı aradan çıkardığımıza göre incelemeye dönelim. Üç boyutlu bir platform oyunuyla karşı karşıyayız. Ağaca tırmanma gibi tatlı mekanikler var, bunları kullanmaksa hem rahat hem de keyifli. Bu açıdan bir sorun yok. Ama ben oyuna platform beklentisiyle girmedim, her zamanki gibi görselliğe vurulduğum için talip oldum ve beklentilerim dışında çok bir şey olmadı. Bu da demek oluyor ki… (dın dın dın) Oyun o kadar platform değil.

Sakın sen kuşlara uyma

Yolunu kaybetmiş, ne yapacağını bilemeyen küçük Fe'yi oynuyoruz. Rengarenk, sihirli ve masalsı bir ormanı Silent Ones işgal ediyor, zavallı mağdur hayvanları kurtarmak da bize düşüyor tabii. Hayvanlara ve bitkilere şarkı söyleyerek onları kurtarmak ve bu şekilde arkadaşlar edinmek, oyunun temel mekaniği. Böyle de ponçik bir orman burası.

Fe'ye yardımcı olmak için biraz fazla işaret koymuşlar, kıyamadılar herhalde. Haritada hedefinizi gösteren bir simge ve şarkı söyleyerek çağırdığınızda yardımınıza uçan şirin bir kuş var. Bu ikisi en temel yol göstericileriniz oluyor, oyunu zorlaştırmak isterseniz haritadaki göstergeyi kapatabilirsiniz ancak kuşu çağırmadan oynamak pek mümkün olmayacaktır, başka hayvanlarla şarkı söylerken de kazara geliveriyor kendisi. Çoğu oyuncuya fazla kolay gelebilir bu açıdan işin yön bulma kısmı. Bu da yetmezmiş gibi karşılaşıp arkadaş olduğunuz hayvanlar da size yol gösteriyor ve etkileşime girebileceğiniz şeyler parlıyor. Yani bu ormanda ne yapacağınızı bulamamak biraz maharet istiyor (ben becerdim, sizi bilmem).



SEVGİ DOLU OLSA DA BİR OYUN OLARAK TATMİN EDEMİYOR FE.

Söyle kumralım, benim adım neydi?

Her hayvan da sizin bildiğiniz şarkıdan anlayacak değil. Kocamaaan hayvanlara yardım ederek onlardan yeni bir dil öğrenebiliyor ve o türün yetişkin bireyleriyle ahbap olmanın yollarını açıyorsunuz. Onlar da size yardım ediyor. Dayanışma güzel bir şey. Bu kocaman hayvanlar daha da güzel. Keşke hepsine sarılabilsem.

Savur, savrul gönlüm

Çello, keman ve piyano tınılarıyla metrelerce yüksekteki bir ağacın tepesinden aşağı süzülürken "Dünyanın en güzel oyunu bu!" naraları atmışlığım olsa da anın gazıyla söylenmiş şeylere çok itimat etmeyelim. Müzikler tartışmasız güzellikte, evet. Ama yapımcı neye odaklanacağını tam bilemediği için oyuncuda da bir şeyler yarım kalıyor. Platform odaklı olmak için kolay bir oyun, e keşif odaklı zaten değil (hiçbir şey toplamadan bitirilebiliyor), araya serpiştirilmiş gereksiz hikâye kırıntılarından bahsetmek bile istemiyorum. Yani tam "harika bir şey olmuş" diyeceğim, diyemiyorum. Sevdim şimdi, sevmedim değil ama sanki çok daha güzel bir şeyler çıkabilirmiş.



- Büyülü bir ormanda şarkı söylemek
- Canlıların tasarımları ilginç olmuş
- Bitirdikten sonra keşfe devam edilebiliyor



- Çok pahalı
- Kararsız bir yapım

6+

SON KARAR

Büyülü bir dünyayı keşif hoş ancak parasını çıkarmıyor.

○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** EA Swiss Sarl ○ **DAĞITIM:** EA Sports ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 269 TL (PSN, XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/EASportsUFC

UFC 3

Merhaba, dövüşelim mi?

ARES AYBAR

Baştan anlaşalım; kavgaya, dövüşe karşıyım. Mahalle arasında dayılanmaktan tutun da bunu profesyonel bir şekilde ringlerde yapılmasına kadar her çeşidi yanlıştır. Savunma sıfatıyla masumlaştırılmaya çalışılan bazı türleri de spor değildir. Herhangi bir türünü spor olarak görmem söz konusu bile değildir. Conor McGregor, Demetrious Johnson filan tanımam. Televizyon yayınlarını kaçırmayarak gece gündüz UFC izleyen anneannem nedeniyle mecburen maruz kalma dışında konuyla pek bir alakam olmasa da gerçeklikten uzaklaşabildiğimiz oyun dünyasındaysa dövüş oyunlarına ayrı bir ilgim var. *Mortal Kombat, Tekken* gibi serileri de çok sevmeme rağmen daha az fantastik olanları tercih ediyorum. Yakın zamanda PS4 almış biri olarak istek listemin üst sıralarında bulunan *UFC 3* beni kötüye giden futbol oyunlarından daha çok heyecanlandırıyordu.

Fight!

Heyecanımı atmak için direkt hızlı maç moduna giriyorum. Gerçekçi grafikler ve dövüş mekaniğinin tokluğu sayesinde adeta ringdeyim. Havadaki kan ve ter karışımı koku burnumda. Rakibim pek sakin başlasa da kendimi tutamıyorum, hızlı yumruklarla onu sersemletmeye çalışıyorum. Boş bir anını yakalayıp yere düşürdükten sonra üstüne zıplıyorum. Tekrar ayağa kalkmak için debelense de genlerimde ata sporu güreşten gelen doğal yetenek var sonuçta, izin vermiyorum. Rahatça kazandığım birkaç maçtan sonra diğer önemli iki moda bakmak için hızlı oyunlara ara veriyorum.

Favorim olan tek kişilik kariyer moduna ister kendi yarattığınız ister hazır karakterlerle başlayabiliyorsunuz. İlk maça çıktıktan sonra kontrat teklifi alıyoruz. Arkasından maç teklifleri geliyor ve bol nakavtlı, kaş patlatmalı maceramız başlıyor. Oyunun çok da zor olmadığı yönündeki düşüncelerimse tam bu noktada değişiyor. İşin tekniğini taktiğini bilmediğim için fena hırpalanıyorum. Bu da başarı için daha dikkatli oynamaya itiyor. Örneğin gözümü karartıp saldırırken ani ataklara boş yakalanmamak ya da çok yaptığım gibi bütün kondisyonumu daha ilk rauntta harcayıp sonra köşe bucak kaçmaya çalışmamak gerekiyor. Biraz da nerede nasıl atak yapacağınızı öğrendiğinizde tekrar ringlerin yıldız adayı konumuna yükseliyorsunuz. Buradan da oyunun öğrenme eğrisinin kolay olduğu ama ustalaşmasının da çok zor olduğunu çıkarabilirsiniz.

EA klasiği olan Ultimate Team moduna *FIFA*'larda bulaşmamayı başarmış biri olarak inceleme görevi nedeniyle mecburen giriyorum. Girmez olaydım. Kariyer modundan daha çok sardı. Başlangıç kartlarından çıkan dövüşçülerle farklı sikletlerde bir takım kurup hem yapay zekâya hem de çevrimiçi maçlara çıkmak daha eğlenceli geldi. Oynayarak kazandığınız ya da satın aldığınız (ki tavsiye etmiyorum) oyun içi parayla yeni kart paketi alarak içinden çıkan dövüşçüler ve bonuslarla takımı güçlendirebiliyorsunuz. Kendi başıma takılırken gayet güzel galibiyet yüzdesine sahip olsam da gerçek biriyle karşılaştığımda genelde yenildim. Bana mı çok güçlü rakipler geldi bilmiyorum ama size ufak bir tavsiye, dövüş ve özellikle yerde debelenme (!) mekaniklerine tamamen alışmadan başkasının karşısına çıkmayın. Elin adamı acımıyor, çok pis dövüyor. Ben basit kroşelerle rakibimi sersemletmeye çalıştığım sırada bir hamlede yere düşürüp kilitledikleri ya da tekme savururken ayağımı havada yakalayıp uçan yumrukla yıldızları saydırttıkları çok oldu.

Dövüşürken yorulmak

Bitmek bilmeyen futbol maçları, *WoW*'da raid geceleri sağ olsun bir oturuşta 15 saat oyun oynasam bana mısın demez, hiçbir yorgunluk belirtisi göstermem. *UFC 3* başındaysa çok kısa sürede yoruldum, ellerim ağrıdı. Kısa sürede çok dikkatli olmak ve doğru tuşlara basmak yordu. Ancak maçların çabuk bitmesi de buna ön ayak olunca bir maç daha, bir maç daha diye insan başından kalkmak istemiyor. Dayak yemeye doyamadım da diyebilirim. "Döğüşelim mi?!"

DEPPİK (TEKNİK?) SERVİS

Kariyer modunda donmalar oluyor. Yaptığım araştırmalarda hem PS4 hem de Xbox tarafında benzer sorunun olduğunu gördüm. EA tarafından yapılan açıklamaya göre Xbox için oyun içindeki hesabı silip tekrar giriş yapınca düzeldiği belirtilmesine rağmen bunun çözüm olmadığı konusunda yakınan kullanıcıların sayısı bir hayli fazla. PS4 içinse henüz bir açıklama yok. Kullanıcıların kendi fark ettiği ve paylaştıkları bilgiyse, önce karakteri yaratıp sonra kariyer moduna giriş yapılırsa herhangi bir sorunla karşılaşılmıyormuş. Ayrıca sevinme animasyonlarından Bruce Lee seçildiğinde de böyle donma sorunuyla karşılaşanlar olmuş.



- Dövüş mekanikleri
- Kariyer modu
- Ultimate Team derya deniz
- Müzikler havaya sokuyor

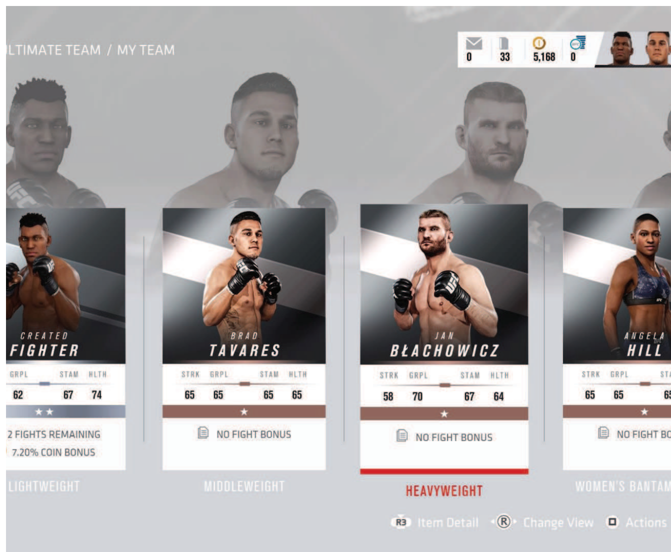
–

- Ustalaşması zor
- Kontroller pratik değil, çok dayak yiyeceksiniz
- Kariyer modu donması işin tadını kaçırıyor

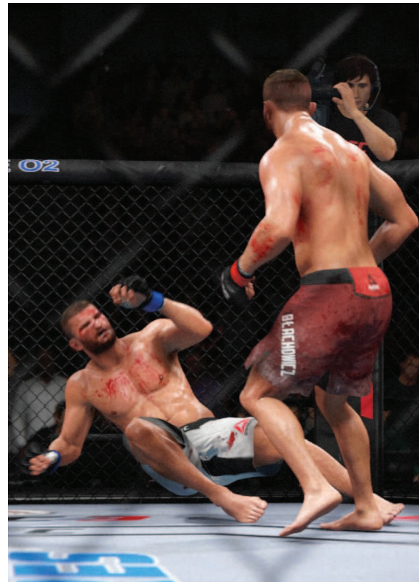
8

SON KARAR

Gerçekçi dövüş oyunları arasında en iyisi.



Takım gibi takım. Oyunculara vereceğiniz bonuslarla onları güçlendirebilir ya da kazancınızı arttırabilirsiniz.



○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Tokyo RPG Factory ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 175 TL (Steam), 145 TL (PSN), 50 dolar (Nintendo eShop)
○ **YAŞ SINIRI:** 7+ ○ **DAHASI İÇİN:** lost-sphear.wikia.com



Özellikle mesafeli saldırılara sahip karakterlerde saldırılarınızın nereye gittiğini görmek gerçekten işe yarıyor.



LOST SPHEAR

Şehrimi kaybettim, hükümsüzdür

SABRİ ERKAN SABANCI

İncelemeye başlamadan önce sizlerden iki şey için özür dilemek istiyorum. Birincisi, inanın şu incelemeye nasıl giriş yapacağıma bir türlü karar veremiyorum. İkincisiyse eğer önceki ay *Legrand Legacy* incelememi okuduysanız orada söylediklerimin neredeyse aynılarını burada da söyleyeceğim. Ama *I am Setsuna*'yı, klasik Japon rol yapma oyunları mekaniklerini yeni nesle en güzel şekilde uyarlamayı becerebilen fakat aynı zamanda da klasik JRYO'lardan tamamen farklı bir hikâyeye sahip olan oyunu yapan ekibin bu kafada bir şey yapacağını nereden bilebilirdim ki?

Bir ışık görüyorum...

Peki, önceki ay *Legrand Legacy* incelemesini okumayanlar için bu oyunun sıkıntısını özet geçeyim: Oyunun herhangi bir artısı ya da eksisi yok. Klasik JRYO'lardaki her şeyi *Lost Sphear*'ın daha ilk bir saatinde rahatlıkla görebiliyorsunuz. Ufak bir köyde başlıyor. Kanata maceracı, boğazına sarılı atkısından "esas oğlan" olduğunu çok belli ediyor. Yanındaki kızımız Lumina'yla da bir elektrik alıp veriyor belli. O da zaten uzun saçlı, yumruk yumruğa savaşan bir karakter. Bir de üçüncü bir karakterimiz var, Locke. O da tembel ve sakar ancak sürekli macera peşinde koşup başımıza dert açıyor. Sonra bu üç arkadaş bir gün balık tutmaya gidiyor, köye geri döndüklerinde köyü bembeyaz bir ışık içinde kaybolmuş şekilde buluyorlar.

Bunu neden mi yazdım bu kadar? Çünkü yapımcıların hikâye anlatımı ve karakter yazımı konusunda ne kadar tembel davrandığını ve klişelerini anlatmam lazımdı. Diyalogların da klişelik konusunda hikâyeden eksik kalır yanı yok. Sanki birkaç anime izleyip bir tane de *Final Fantasy* oynamış biri tarafından yazılmış gibi. Locke sürekli acıkıyor, Lumina güçlü kadın karakter ve adamakıllı bir şey yüklenmiyor oyun boyunca. Ama işte söz konusu oyun *Legrand Legacy* gibi bir Kickstarter hayran projesi değil. Koca *Square Enix*'in desteğine sahip bir oyun. Ve üzgünüm ama benim gibi JRYO'lara yeni sayılabilecek bir insan bile bunları rahatlıkla görebiliyorsa bu işte bir sıkıntı var demektir.

Oynanış konusunda da denilebilecek pek bir şey yok. *I am Setsuna* gibi *Chrono Trigger/Cross* tarzı bir sıra tabanlı aktif dövüş sistemine sahip, menülerden güç adlarına kadar her şey *I am Setsuna*'dan tanıdık gelecektir zaten. Ama oyunu oynatan bazı değişiklikler de var. Mesela artık saldırıları düşmanı seçip bilgisayara oyun kurarmış gibi bir tuşa abanmaktansa saldırıyı düşmanın neresine vurabileceğimizi seçebiliyoruz. Özellikle uzaktan saldırılara sahip karakterlerde bu özellik bayağı faydalı oluyor. Oyunun ana mekaniklerinden biri olan "hafıza toplama" da bana *Final Fantasy II*'deki anahtar kelime mekaniğini anımsattı. Ancak *Final Fantasy II*'deki gibi pek üstünde durulmamış ve dürüst olayım, sırf *I am Setsuna*'nın aynısı olmasın, farklı bir şeyler de olsun denilerek koyulduğu aşırı belli oluyor.

Oyunun bir başka hayal kırıklığı da teknik kısımdan geliyor. Evet, görsel olarak pek de bir şey beklemiyordum zaten. *I am Setsuna*'nın görselliği benim açımdan yeteri kadar tatmin ediciydi ve *Lost Sphear* da bu konuda istikrarlı. Ancak oyuna hâkim olan o tembel yapıyı müziklerde de görmek üzdü.

Önümüzdeki oyunlara bakacağız

Toparlamak gerekirse, *Lost Sphear* tam bir *Final Fantasy II*. Ve hayır, sırf bir mekanik benziyor diye demiyorum bunu. Tokyo RPG Factory'nin şu ana kadarki ilerleyişi bana acayip derecede *Final Fantasy*'lerin ilerleyişini anımsatıyor. Evet, kendine has sıkıntıları da var ama *Lost Sphear*'ın bir yıl kadar sonra çıkmış olması, *I am Setsuna*'dan pek de farklı olmaması, eklenen mekaniklerin sırf değişiklik olsun diye eklenmiş olması, müziklerin önceki oyuna kıyasla pek de iyi olmaması gibi *Final Fantasy II*'yle birbirine çok benzeyen sıkıntıları da bulunmakta. Umarım *Tokyo RPG Factory* sonraki oyunlarına biraz daha vakit ayırır ve *Final Fantasy III*'ü atlayıp *Final Fantasy IV*'e geçeriz.

+
- Oynanış olarak sıkmıyor
- En azından sonu tatmin edici

−
- Klişe ve boş karakterler
- Hikâyenin de karakterlerle aynı oluşu
- Müziklerin de hikâyeyle aynı oluşu
- 'Eski JRYO gibiyiz'in ekmeğini yiyelim derken kendi oyunlarını yapmayı unutmuşlar

6

SON KARAR

Eğer "Ay eski JRYO'lar gibi bir JRYO oynamalıyım" diye yanıp bitmiyorsanız, özellikle bu fiyata pek de önerebileceğim bir oyun değil.



TÜR: Aksiyon, Macera **YAPIM:** Fourattic **DAĞITIM:** Devolver Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 45 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-125-cs

CROSSING SOULS

Biz de beş arkadaştık

İPEK ATAM

Genç okurlarımız, birkaç cümle izin verin hele, 80'ler güzellemesi yapıp hemen döneceğim. 80'ler ve 90'ların başlarında çocuk olanlara soruyorum; o dönemin büyüsünün sırrı nedir sizce? Sadece çocuk olmaya duyulan özlem mi, yoksa cidden o dönemin unutulmaz oluşu mu? Dönemin müzikleri, filmleri, giysileri, Atari ve Commodore 64'le evimize ilk kez giren video oyunları, henüz akıllı telefonlar ve sosyal medya tarafından dört bir yanımızın sarılmamış olması, belki daha bir özgürlük hissi... Evet, 80'leri özleyenler ya da merak edenler, *Crossing Souls* ile zaman yolculuğuna buyurun o halde.

Her şeyiyle 80'lere bir aşk mektubu olan oyunda, aynı zamanda yoğun bir Stranger Things havası var. 1986 yılında Kaliforniya'nın küçük bir kasabasında, 5 kişilik arkadaş grubumuzla paranormal olaylara karışacak ve tüm kasabayı tehlikeye sokacağız. Arkadaş grubunda herkesin kendine has yetenekleri var ve oyun boyunca karşılaştığımız engelleri aşmak için hepsine ihtiyacımız oluyor. Örneğin bir yerlere tırmanmak için Chris'i, ağır bir eşyayı itmek için Big Joe'yu, elektrik panellerini aktif etmek için Matt'in lazer silahını kullanıyoruz. İlerlemek için farklı karakterleri kullanma mekaniği o kadar güzel olmuş ki, asla tek bir karaktere bağlı kalmıyor, her birini bol bol kullanıyoruz böylece. Sadece, gruptaki tek kız olan Charlie'yi daha sık kullanabilseymişiz keşke, onun özelliklerinin kullanımı bana biraz az geldi. Oynanış zaman zaman platform, zaman zaman aksiyon oyunu tarzında ve genel olarak çok keyifli, hiç sıkmıyor. Özellikle peşimizdekilerden bisikletle kaçtığımız bir sahne var ki, muazzam. Hikâye ilerledikçe giren, dönemin çizgi filmleri tadında yapılmış ara sahneler de harika olmuş.

Mısır mitolojisine dayanan hikâyede, Duat taşı aracılığıyla ölülerin ve yaşayanların dünyası birleşiyor. Elbette bu taşı biz buluyoruz ve olaylar gelişiyor. Hikâye genel olarak fena değil, yer yer oldukça duygusal, ama sonlara doğru biraz saçmalıyor. Baş kötü karakteri ve bizim 'kahramanlıklarımızı' ise fazlasıyla klişe buldum.

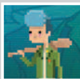
Zaman yolcusu kalmasın!

Oyunda gizlenmiş sandıklardan toplayabileceğimiz müzik kasetleri, video oyunlar ve filmler var, hepsi de 80'lere gönderme içeriyor. Michael Jackson, Ghostbusters, *Super Mario, Pacman* ilk aklıma gelenler... Kasabada evlerin içinde bulduğunuz kitaplar, filmler, kasabadaki atari salonu ve çizgi roman dükkânı sizi tam anlamıyla 80'lere götürecek. Kasabadaki her şey çok ince detaylarla ve özenle hazırlanmış. Grafik tarzı ve müzikler, hatta 'game over' ekranı bile -evet yine- 80'lerden kopup gelmiş gibi. Game over ekranı demişken, sonlara doğru bu ekranı bol bol görebilirsiniz. Boss dövüşleri eğlenceli olduğu kadar zorlayıcı da. Özellikle benim gibi zamanlama konusunda kötüyseniz bazı boss dövüşlerini defalarca tekrarlamanız gerekecek. Yalnız kayıt sistemi yüzünden öldükten sonra bazı şeyleri tekrar tekrar yapmanız gerekebiliyor ve bu özellikle son boss savaşında insanı çıldırtacak noktaya geliyor (yaşanmıştır).

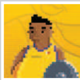
Crossing Souls, 80'lerin o sıcacık havasında geçen, 5 arkadaşın birbirine bağlılığıyla içinizi ısıtacak, duygulandıracak, çocukluğunu o dönemde yaşamış olanları çocukluğuna götürecek, ince detaylarla dolu, yaklaşık 10 saatlik oynanış süresi sunan, özenli bir yapım.

CROSSING SOULS OYNAYARAK ÇOCUKLUĞUNUZLA ARANIZDAKİ HESABI KAPATABİLİRSİNİZ

ARKADAŞ GRUBUMUZ



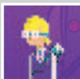
CHRIS: Grubun lideri diyebiliriz. Zıplayabilen ve tırmanabilen tek kişi. Beyzbol sopasını iyi kullanır.



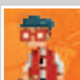
BIG JOE: Tombul, güçlü ve dayanıklı arkadaşımız. Yumruklarıyla düşmanları yere serebilme ve eşyaları kaldırabilme özelliklerine sahip.



CHARLIE: Grubumuzun zeki ve inatçı kızı. İpiyle ip atlamak yerine düşman kırbaçlayabilir ve kendini uzaklara fırlatabilir.

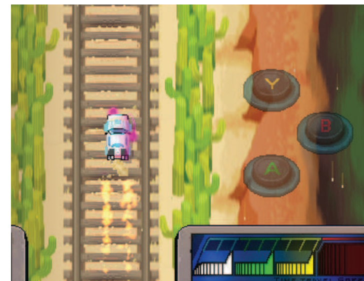


MATH: Grubumuzun nerd'ü. Bilimle ilgili her şey ondan sorulur. Lazer silahı var ve ayakkabılarındaki iticiler sayesinde kısa süreliğine havada süzülebilir.



KEVIN: Chris'in maceraya aç, bela arayan kardeşi. Özelliğini yazarsam spoiler olur :)







Video oyunu kanallarına değil video oyunu dükkânlarına abone olunan zamanlar...



+
- 5 ayrı karakterin kullanılmasını sağlayan oynanış
- 80'lere dair bir dolu detay
- Karakterler
- Ara sahneler
- Grafikler ve müzikler

−
- Klişe kötü karakter ve kahramanlık öyküsü
- Oyunun takılmasına sebep olan bazı bug'lar
- Bazı boss savaşları öncesinde kayıt alamamak

8

SON KARAR

Her yönüyle 80'li yıllara bir aşk mektubu.

O **TÜR:** Aksiyon O **YAPIM:** 10tons O **DAĞITIM:** 10tons O **DİJİTAL FİYATI:** 24 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-125-tvl

TESLA VS. LOVECRAFT

Kızıl diyarları yeşile boyama vakti

M. İHSAN TATARİ

Crimsonland'ın yapımcısı aksiyonun bir an olsun bile dinmediği, yüzlerce düşmanın aynı anda akın akın üstümüze çullandığı ve kanın gövdeyi götürdüğü bir başka oyunla daha karşımızda. Ama akan kanın rengi bu sefer yeşil... Çünkü karşımızda H.P. Lovecraft'ın dehşetengiz hikâyelerinden fırlayan canavarlar var.

Her şey Nikola Tesla'nın en son icadını Arkham Şehri'nde tanıttığı bir etkinlikle başlıyor. Derken bir anda sahneye Lovecraft fırlıyor ve ünlü mucidi anlamadığı güçleri kurcalamakla, dünyayı tehlikeye atmakla suçluyor. Tabii hemen polisler tarafından tutuklanıp nezarete tıkılıyor. Bunun üzerine Lovecraft da Cthulhu ile emrindeki dehşetengiz yaratıkları yardımına çağırıp intikam almak için kolları sıvıyor. Kısa bir süre sonra Tesla'nın laboratuvarında bir yangın çıkıveriyor (evet, şu ünlü gizemli yangın) ve ünlü mucidin tüm icatları tuhaf canavarlar tarafından çalınıyor. Tesla da bunun üzerine hem kayıp cihazlarını geri almak hem de Lovecraft'ı durdurmak için atıyor kendini Arkham sokaklarına.

Bilim mi yener, okültizm mi?

Oyunda biz Tesla'yı yönetiyoruz ve o mahalle senin, bu liman benim diyerek Deep One, Shoggoth gibi Lovecraft külliyatından tanıdığımız envai çeşit yaratıkla amansız bir savaşa tutuşuyoruz. İlk başlarda revolver, pompalı tüfek, makineli gibi klasik silahlarla savaşırken oyunda ilerledikçe Tesla Gun, Gauss Rifle gibi son derece teknolojik oyuncaklarla da düşmanlarımızın canına ot tıkama şansına erişiyoruz. Silahların yanı sıra 10tons oyunlarının olmazsa olmazı perk'lerimiz de var elbette. Bunların arasında da duvardan seken mermiler, daha hızlı ateş etme gibi alışıldık yetenekler var. Nadiren de olsa muazzam bir etkiye sahip olan Epic Perk'ler de düşüyor. Ekrandaki canavarları öldürdükçe seviye atlıyor, seviye atladıkça yeni perk'ler seçiyor ve sayıları 600'ü bulan düşmanlara karşı canımızı dişimize takarak hayatta kalmaya çalışıyoruz. Bununla birlikte her bölümün sonunda tüm özelliklerimiz sıfırlanıyor ve bir sonraki haritaya sadece tabancayla, dımdızlak başlıyoruz. Sizin anlayacağınız köküne kadar *Crimsonland* kafası yaşatan bir oyun var karşımızda.

Tesla vs. Lovecraft'ı öncüllerinden ayıran şeyse teleport yeteneğimiz. Oyunun hemen başlarında edindiğimiz Tesla Sırt Çantası (evet, adı bu) sayesinde karakterimizi kısa mesafelere teleport edebiliyoruz ve bu sayede canavar gürühlarına karşı nispeten daha fazla şansımız oluyor. Bir de devasa robotumuz var elbette. Kendisi tam bir ölüm makinesi; ancak ondan yararlanabilmek için her bölümde haritaya rastgele saçılmış altı parçayı toplamamız gerekiyor. Bunu ne kadar çabuk yapabilirsek bölümü geçme şansımız da o kadar artıyor. Ama bunu yapmak o kadar kolay değil tabii ki... Robotumuzun ömrü de çok kısa ayrıca ve bir süre sonra patlıyor. Ardından yeniden başlıyoruz parçaları toplamak için delicesine çırpınmaya.

Tüm bunlara rağmen oyun bir müddet sonra düşük bütçeli bir yapım olduğunu yavaştan hissettirmeye başlıyor. Bölümler çok ama çok küçük bir kere. Tamam, bazılarını tek seferde geçemiyorsunuz ve 4-5 kez canavar maması oluyorsunuz ama bu pek bir şey değiştirmiyor doğrusu. Hâl böyle olunca 3-4 saatte bitiveriyor oyun. Sonrasında açılan iki yeni zorluk seviyesininse aynı bölümleri tekrar oynatmak ve yeteneklerinizi upgrade etmek için kristal toplatmak haricinde pek bir numarası yok maalesef. Survival ve co-op modları da durumu kurtarmaya pek yetmiyor. Ek olarak oyunda sadece tek bir müzik var. Son olarak adında Tesla ve Lovecraft gibi iki önemli şahsın ismini taşıyan bir oyunun senaryo ve ara sahne anlamında da birazcık daha bir şeyler vermesini bekliyor insan ama ı-ıh! O da yok.

Yine de ufak tefek eksiklerine rağmen içinizdeki aksiyon canavarını tatmin etme konusunda başarılı bir yapım *Tesla vs Lovecraft*. Üzerinize dalga dalga saldıran envai çeşit düşmanla zıvanadan çıkmış gibi savaşıp kıl payıyla kazanmanın verdiği adrenalinin tadı bir başka ne de olsa.

CESARETİN VARSA ÇEK SAĞA

Bu tür oyunların en eğlenceli yanı ekranın inanılmaz sayıda düşmanla dolup taşması hiç şüphesiz. Ama dikkat ederseniz normal şartlarda bir seferde en fazla 150 canavar görebiliyoruz. Eğer siz de bundan benim gibi rahatsızlık duyarsanız ve mazoşistlik damarınız kaşınırsa ayarlara girip maksimum canavar sayısı barını en sağa çekerek 600'e çıkarabilirsiniz. Bence mutlaka yapın bunu.

Ha, bir de aldığınız silahı yanlışlıkla değiştirmek istemiyorsanız R tuşuyla kilitleyebiliyorsunuz. Sonra siz de benim gibi o kaosun ortasında kazara tabanca alıp nalları dikmeyin. Peki bu özelliği oyunu bitirdikten sonra fark etmeme ne demeli?



+
- Katıksız aksiyon
- Crimsonland tadı
- Lovecraft evreni
- Zengin silah ve yetenek çeşitliliği

−
- Haritalar çok küçük
- Kısa oyun süresi
- Tek (bi' tanecik) müzik

7

SON KARAR

Cthulhu mu kanatlandırır Tesla mı sorusunun mermi cinsinden yanıtı.



Ara sahnelerdeki çizimler çok başarılı olsa da bu güzellikleri sadece oyunun başında ve sonunda görebilmemiz üzücü.



CRIMSONLAND'İN ÇILGINLIĞIYLA BU İKİ TARİHİ FİGÜRÜ BİRLEŞTİRMEK NASIL BİR FİKİRDİR YALNIZ?

○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Square Enix, SummerTimeStudio ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 90 TL (ilk bölüm ücretsiz) (Apple Store, Google Playstore) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_XV:_Pocket_Edition

FINAL FANTASY XV POCKET EDITION

Prens Noctis'in bıdık macerası

EREN ERYÜREKLİ

Daha evvel de yazdım. *Final Fantasy XV* bitmiyor arkadaşlar. Bitse de devam ediyor, devam ederken bölünüp parçalanıp başka bir şeye dönüşüyor. O dönüştüğü şeyler de her zaman iyi olmuyor takdir edersiniz (bkz. *A New Empire*). *Pocket Edition* ilk duyurulduğunda da derin bir iç çekmiş ve "Yine mi?" demiştim yüksek sesle. Oyunu hem telefon hem tablette değerlendirdikten sonra diyebilirim "evet, yine". Ama bu sefer durumlar biraz farklı.

Mobil fantezi

Oyun Prens Noctis'in ana yapımdan aşina olduğumuz öyküsünü baştan sona üstelik herhangi bir sinematiği ya da önemli ara videoyu atlamadan anlatıyor. Hatta bu videolar oldukça özenli hazırlanmış ve esas oyunun tüm aksiyonunu, kamera hareketlerini birebir yansıtıyorlar. Tabii burada oyunun görsel tasarımının karakterlerin ve dünyanın "chibi" yani şirinleştirilmiş, küçültülmüş versiyonları olduğunu söyleyeyim. Bu tekniği daha evvelden *Final Fantasy 3* ve *4*'ün yeniden yapımlarında görmüş ve beğenmiş biri olarak buraya da çok yakıştığını belirtmem gerek. Tabii 50-60 saatlik oyunu mobile sıkıştırırken açık dünya uçup yerine olayların geçtiği kilit bölgeler gelmiş bu da oyunu daha çizgisel bir oynanışa sürüklemiş. Yani ana oyundaki gibi başınızı alıp gidebileceğiniz ve saatlerce ana hikâyeye dokunmayabileceğiniz bir oynanış söz konusu değil. Hal böyle olunca oyun ilginç şekilde eski *FF*'lerin zindan bazlı yapısına dönmüş ve inanmayacaksınız ama özellikle öykü anlatımı için bu daha iyi bile olmuş. Ayrıca yine bitmek tükenmek bilmeyen rastgele çarpışmalar yerine oyunun size sunduğu kadar aksiyona giriyorsunuz ki bu da bence gayet yeterli. Savaşlar yine 4 kişi düşmana dalma şeklinde gelişiyor ve biz yine Noctis'i yönetiyoruz. Ara sıra gelen atakları savuşturmak ve yancılarımızın özel hareketlerini kullanmak için ekrana dokunmak haricinde olaylar otomatik gelişiyor. Hani bıraksanız büyük oranda oyun kendi kendine de oynuyor, arada iyileşmek dışında çok da ellemenize gerek yok aslında. Bölgelerde savaş dışında ufak tefek yan görevler ve toparlanacak eşyalar mevcut ama oyun zaten kolay olduğundan bunlarla da çok oyalanmanıza gerek yok. Gizlilik gerektiren bazı kısımlarsa bana eğlenceli ve tempoyu değiştiren öğeler olarak geldi. Aynısını sinematik boss savaşları için söyleyemeyeceğim ama. Oralar ana oyunda çok daha zevkliydi. Seslendirmeler ve müzikler aynen aktarıldığı için oralara verdiğimiz 10 puanlar burada da geçerliliğini koruyor, ama ses efektlerinin zaman zaman olaylarla uyuşmadığını ve savaşlarda kameranın bazen karakteri kaybettiğini, hatta yerime çakılı kaldığımı falan da gördüm. Bu bug'ların düzeltilmesi gerek.

Yaaaani...

İyi yanları çok olan ama esas yapımın ağırlığını da şöyle böyle taşıyabilen bir uyarlama bu. İlk bölümü bedava veriliyor ama kalan 9 bölüm için bir 90 TL bayılmak zorundasınız ki oyunu bitirmek ortalama 10 saatinizi alıyor ve bittikten sonra da bölümleri tekrar oynamaktan başka şansınız yok. E seviye atlayamadığınızı da hesaba katarsak biraz cep yakan ve Square Enix'in oyunun sağmaya yönelik eğilimlerini fazlasıyla açık eden bir uygulama olduğu netleşiyor bu yapımın. Eğer sisteminiz yetiyorsa hiç bu arkadaşa bulaşmadan 6 Mart'ta çıkacak *Windows Edition*'a yumulun ve gerçek *FF XV* deneyimini orada yaşayın. Yok illa mobilde iyi bir aksiyon RYO arıyorsanız da bu edisyon işinizi fazlasıyla görecektir. Ama ben yine de büyük bir kaynak israfı olduğunu düşünmeden edemiyorum bu oyunun. "Neden ki?" diye soran bakışlarla da biter bitmez sildim zaten.

BUGÜNLER DE GEÇECEK, FFXV İNCELEMELERİMİZ BİR GÜN BİTECEK ARKADAŞLAR. DAYANIN.



- Görselliği
- Cihazınıza göre performans ayarı
- Ana senaryonun tamamını içeriyor
- Seslendirme ve müzikler
- Oynanış rahat ve Noctis'in yeteneklerinin mobile uyarlanışı başarılı

—

- Senaryonun yan öğelerinin eksikliği fark ediliyor
- Kamera ve kontrol bug'ları bazen oyunun kilitleyebiliyor
- Sesler birbirine karışabiliyor
- Aşırı kolay
- Yan etkinliklerin olmadığı, 10 saat süren bir FF15 için pahalı

7

SON KARAR

Mobilde sıkı bir hikâye ve sürükleyici aksiyon arayanlar doğru adreste.

TÜR: Dövüş YAPIM: Team Ninja DAĞITIM: Square Enix / Aral DİJİTAL İNDİRME: 224 TL (PSN) YAŞ SINIRI: 12+
DAHASI İÇİN: finalfantasy.wikia.com/wiki/Dissidia_Final_Fantasy_NT


Açılabilir kıyafetlerin birçoğu sıradan ama kimisi de böyle insanı mest eden cinsten.

DISSIDIA FINAL FANTASY NT

Nerede çokluk...

ÖMER AKDAĞ

O yun incelemesi yazmak yaptığım işin önemli bir parçası ve doğal olarak bunu en doğru şekilde nasıl yapacağım hakkında bayağı kafa patlatmışlığım var. Nihayetinde önünüzde bir sürü insanın yıllarca emek verdiği, en iyisi olsun diye uğraştığı bir yapım oluyor ve siz de çıkıp çokbilmiş gibi "şurası şöyle olsaymış" falan diye eleştiriyorsunuz. Haksızlık yapmamak lazım. Bu nedenle şahsen hoşuma gitmeyen, kıl olduğum şeyleri söylesem de ve elimizdeki tartıya koyup "hmm 1 kilo geldi" diye tamamen objektif davranabileceğiniz bir şey olmasa da oyunun size hitap etmeyen yanlarıyla gerçekten yanlış yaptığı şeyleri mümkün olduğunca objektif olarak ayrıştırmak gerekir.

Mesela "çok zor, çok komplike" bir eksi değildir, ne olmuş yani zor ve komplikeyse, uğraşmayı seven uğraşır. "Oyun herkese hitap etmiyor" da bir eksi değildir örneğin. Ne yani, Bach da herkese hitap etmiyor, adamın bestelerinin puanını mı kıralım bu yüzden?

Bu kez istisnai bir durumla karşı karşıyayım ama. Bu oyun çok komplike, çok zor ve bana hitap etmiyor ve bu kez bunlar objektif olarak birer eksi. Açıklamaya çalışacağım, ama önce şu oyun neymiş onu bir anlatayım.

Neden FF karakterlerini birbirlerine daldırmayalım ki?

Dissidia Final Fantasy NT bütün ana *Final Fantasy* oyunlarından birer ikişer karakterin olduğu bir dövüş oyunu (*Tactics* ve *Type-0*'dan da birer konuk var). Yandan baktığımız dövüş oyunları gibi değildir, komple üç boyutlu, üçüncü şahıs aksiyonu gibi oynanır. İlk *Dissidia* çıkışını PSP'ye yaptı, "N'alaka farklı *FF*'lerden karakterler bir arada şimdi?" muhabbetlerine fazla pabuç bırakmayarak bayağı beğeni topladı, ardından gelen genişletilmiş versiyonu *Duodecim*'le daha da güzel hale geldi. Sonuçta o sevdiğimiz karakterleri Advent Children'ı aratmayan çılgın bir aksiyon eşliğinde birbirine daldırmak çok çekiciydi ve oyun da gayet derin ve keyifli olunca en sevilen *FF* yan oyunlarından biri haline geldi.

Sistem olarak diğer dövüş oyunlarından bayağı farklıdır *Dissidia*. İki tip vuruşunuz vardır örneğin, Bravery saldırılarınız düşmanın canını götürmez, Bravery'sini götürür ve size Bravery kazandırır. Bravery'niz ne kadar yüksekse de tutturması daha zor olan HP saldırılarınız o kadar güçlü olur. İki saldırı çeşidinin varyasyonlarını, seçtiğiniz karakterin yapısına uygun olarak dengeli kullanmak oyunun önemli bir parçasıdır. Bunun dışında diğer dövüş oyunlarından önemli bir fark da yerde olduğu kadar havada da dövüşüyor olmanızdır. Hoş bu *NT*'de yere biraz daha yakınsınız ama uçup kaçma hâlâ önemli.


Sıradan bir dövüşten sıradan bir görüntü (Görünmeyinti?).

Çok uzun zamandır bekliyordum yenisi gelse, hatta şöyle büyük ekrana gelse de kudura kudura oynasam diye. Ama bu oyun o beklediğim oyun değil.

Delikanlıysanız teke tek gelin

Temel oynanış mekanikleri çok sağlam, onun hakkını asla yiyemem. Bahsettiğim Bravery-HP saldırılarını dengeleyerek saldırılarda bulunma, her karakterin ana oyunlardakine sadık hareketleri, yine her karakterin yine ana oyunlardakine sadık özel kullanım mekanikleri (Squall'la saldırı anında Gunblade'in tetiğini çekmek, Zidane'la transa girmek vb.), özgün gard alma ve dodge yapma sistemi, buff'lar debuff'lar vs. derken her şey olması gerektiği gibi. Sıkıntı her şeyin olması gerektiğinden çok daha kaotik olması. Zaten teke tek değil de 3'e 3 oynandığını duyduğum andan beri bu oyuna karşı şüphelerim vardı, ne yazık ki haklı çıkmışım.

En başından beri bu 3'e 3 durumundan hoşlanmasam da açık fikirlilikle yaklaşmaya çalıştım. Nihayetinde benim istediğim gibi olmasa da

bir tasarım tercihinde bulunmuşlar, bu tercihleri iyi işlediği sürece sıkıntı yoktu. Fazla kaotik dövüş oyunlarından hoşlanmıyor olmamı bir kenara bırakabilirdim. Ancak benim kaotiklik sınırım değil mesele, o çıtanın çok çok yukarılarında maalesef *Dissidia NT*.

Karakterler güçlü, hızlı, menzilli diye üç sınıfa ayrılmışlar (specialist'ler hariç). Hesapta dengeli bir takım kurmanız, birbirinizi kollayarak dövüşe taktiksel yaklaşmanız gerekiyor. Ama işte olmuyor, olamıyor. Üç rakibin aynı anda neler yaptığına odaklanmanız mümkün değil. Bu derece hızlı ve her yerden abartılı görsel efektlerin fışkırdığı bir oyunda hiç mi hiç değil. Bir de summon çağırabiliyoruz dövüş alanına ki keşmekeş daha da beter hale geliyor, kendi karakterinizi göremez hale geliyorsunuz zaman zaman. Bir düşmana saldırmaya çalışıyorsunuz, nereden geldiği belli olmayan bir patlamayla yere yapışıveriyorsunuz. Bravery'nizin birikmiş, canınızın dolu, her şeyin iyi gittiğini düşündüğünüz bir anda ışınlar, patlamalar, bir şeyler derken 3 saniye sonra kendinizi ölmüş bulabiliyorsunuz.

Vallahi içim acıyor bunu söylerken, bir oyundaki temel bir tasarım tercihine laf atmak çok amatörce geliyor bana, ama durum budur. Oyunu yanlış yapmışlar. Dövüşler ke-yif-li de-ğil.

Bari eski FF'çileri tavlasaydı

Tek sıkıntım bu da değil üstelik. Hikâye modu var mesela. Arcade modunda dövüşler yapıp Memoria biriktiriyor, ara sahnelerin ve az sayıdaki hikâye dövüşlerinin kilidini açıyorsunuz. Bu da tuhaf bir tasarım tercihi aslında ama olsun, çok sıkıntı değil. Ama başka iki sıkıntı var. Bu iki sıkıntının küçük olanı Memoria (ve kıyafet vs. açmamıza yarayan Gil) biriktirmenin aşırı zaman alışı. Abartı grinding istiyor oyun. 1-2 çakallık yapmasaydım zor biterdi o hikâye. Ama asıl ikinci ve büyük sıkıntı; yahu hikâye çok uyduruk! Tamam önceki oyunlarınki de uyduruktu ama bu sefer kendini aşmış. Ne ne anlattığı belli doğru düzgün, ne kimin neyi neden yaptığı. Çok komplike bir şey elbette beklemiyorum ama bu ne gerçekten? Ya FF karakterlerinin bir araya getirmişsiniz, birkaç göndermeyle, basit bir yazımla benim gibi bir FF hayranının gönlünü kazanmak o kadar kolay ki… Shantotto'yla Ultimecia'nın karşılıklı laf sokuştuğu, Zidane'ın hafiften Terra'ya yürüdüğü 1-2 istisnai sahne aklımda kaldı o kadar. Anlıyorum mantıklı bir senaryo yazamayacağınızı böyle derleme karakterli bir oyuna ama, tekrar sormak istiyorum: Bu ne? Bu bir *FF* fanboy'larının damarını kaşıma oyun değil mi? Benim her halükârda hoşuma gitmesi gerekmiyor mu? Hani karakterler kendi oyunlarına birkaç tatlı referans verse bile yeter bana! Olmadı işte, sevemedim. Bana hitap etmedi ve bana bile hitap etmediyse kimseye hitap edemez bu oyunun *FF* damarı.

Sadece hakkını yemeyeyim, hikâye içindeki boss dövüşleri çok heyecanlı ve zorluydu. Oyunun en güzel taraflarından o boss dövüşleri.

Kimse yok mu?

Takım oyunu üzerine kurmaya çalışmışlar oyunu demiştim ya, multiplayer da sakat. Bir kere bu aşırı kompleks yapı yüzünden (bir de kitleleri az buçuk örtüşen Monster Hunter World ve Dragon Ball FighterZ gibi kaliteli oyunlarla aynı anda çıktığı için) pek oyuncu çekemedi Dissidia NT, birileriyle eşleşmeniz çok zaman alıyor. İyi takıma denk gelme ihtimalinizin küçüklüğünden bahsetmeye bile değmez. Netcode da kötü zaten ayrıca, girdiğim multi dövüşlerin %50'sini falan lag'li oynamak zorunda kaldım.

Her şey çok mu kötü? Değil aslında, oyun güzel olduğunda da çok güzel oluyor. Bir multi maçım vardı örneğin, 6 oyuncu çıkmadığı için aramada tek oyuncuyla eşleştim, kalan 4'ü yapay zekâya kaldı. Maç öyle gelişti ki yapay zekâ birbirine daldı, biz iki oyuncu da kenarda birbirimize giriştik. O Sephiroth'unun geniş ve sert vuran saldırılarını diziyordu, ben de Zidane'ımla o saldırılardan kaçıp yanına yaklaşmaya çalışıyordum. Doğru zamanda doğru saldırıları yapmaya çalışma, saldırılardan kaçınma, açık kollama falan derken muhteşem bir 1-2 dakika yaşadım. Sonra ne oldu? Diğer karakterler ortamı bastı, bir şeyler patladı etti falan, her şey karman çorman oldu. O an bir kez daha anladım bu oyunun teke tek olması gerektiğini.

Aslında yapımcıları da anlıyorum, bu oyunu Japonya'daki arcade salonlarında 6'lı makinelerde oynansın diye yapmışlar aslen ki oralarda bayağı tutuyormuş. Eh okuldan çıkıp arkadaşlarımla arcade salonuna gidip eğlencelik birkaç maç atmak her hâlükârda tatlı olurdu. Oyunun kaosu güzel bile gelirdi o zaman belki. Ama şimdi bakıyorum, tek kişilik arcade modu keyifsiz, hikâyeye gireyim desem bir şeye benzemiyor, multi kasayım desem hem kimse yok hem altyapı kötü, hiçbir tarafı kendini oynatmıyor yani NT'nin. Sistemi çok az elden geçirip teke tek versiyonunu yapsalar bir anda fırlar o oyunun puanı ve yıllarca oynarım ama şu an incelemeyi yazdım bitti, bir daha da girmem.

KOLAY GRINDING

Hızlıca Memoria, Gil ve Treasure kazanmak istiyorsanız hemen taktiği veriyorum. Gauntlet kısmından Core Battle açın, karakter olarak Y'Shtola'yı alın, rakipleri direkt es geçerek L2'ye basılı tutup karşı tarafın core'u seçin ve core'un arkasında bir yere geçerek havada yuvarlak tuşuyla yapılan saldırıyı spam'layın.



- Temel yapı son derece sağlam
- FF karakterlerini böyle detaylı bir şekilde görmek ve birbirlerine daldırmak kaçınılmaz olarak keyifli
- Boss dövüşleri

–

- 3'e 3'lük yapı bu temellerin üstüne oturmamış
- Haddinden fazla grinding istiyor
- Hikâye çok sallama kaleme alınmış
- Online altyapı kırık dökük

5

SON KARAR

Bir dövüş oyunu olarak fazla kaotik, bir Final Fantasy fanservisi olarak fazla sallama.



DAHA AZ KOLAY GRINDING

Core Battle çok sıkıcı geldiyse ve normal dövüşlerde grinding yapmak istiyorsanız adamınız Vaan. İki farklı HP saldırısı kullanabilen tek karakter kendisi ve hepsi de etkili HP saldırılarının. Kare tuşunu spamlayın yani. Online'da da işe yarar ama Vaan spamlama konusunda meşhur olduğundan muhtemelen herkes ilk size dalacaktır.



Firion her daim dişli bir rakip, öncelik vermeye çalışın.

TÜR: Strateji YAPIM: Petroglyph DAĞITIM: Team17 DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-125-fb

Damien Hirst'in yeni sergisi için hazırlanan resimlerden biri mi bu? (Google'layın)





FORGED BATTALION

C&C'nin yapımcıları GZS türünü kurtarmak için geri döndü

NURETTİN TAN

Benim onlu yaşlarım GZS'lerle geçtiği için son yıllarda bu türde doğru düzgün oyun çıkmaması canımı sıkıyordu. Efsanevi *Command & Conquer* serisinin dördüncü oyunla çöpe dönüştürülmesi de umutlarımın ortasına darağacı dikmişti (neden bilmiyorum ama *Homeworld* tarzı oyunlara da asla ısınamadım). Bir ara *Grey Goo* diye bir oyun çıkmıştı, bir şeyler deniyordu ve bunu yazdığım incelemede takdir etmiştim. Ama garip üniteleri yönetmek hiç hoşuma gitmemişti ve oyundan soğumuştum.

Elimde şu an *Forged Battalion* var. Güzel haber oyunun yapımcılarının eski *C&C* tayfasından olması. İyi haberleri baştan vermeye başlamışken devam edeyim; oyun erken erişimde olmasına rağmen gelecek vaat ediyor. *FB*'nin konusu gayet basit, küresel ısınmayı kimse sallamamış ve gezegenin anasını ağlatmışız ve netice olarak yaşanacak yerler ve kaynaklar giderek azalmış. Gezegeni kurtaracağına inanan bir teknoloji insanı büyük bir ordu kurarak hâkimiyet kurmaya çalışırken biz de ona direnen milis güçlerini oynuyoruz. Niye direniyoruz ki? Bırak adam kurtarsın belki bir bildiği vardır değil mi? Neyse...

Savaşlar ve birim özelleştirme

Forged Battalion'un bana göre iki ayrı büyük artısı bunlar. Özellikle birim özelleştirme çok üst boyutta ama önce savaşlardan bahsedeceğim. Daha ilk bölümde "Ben GZS bilirim" gazıyla başladığım zor seviyedeki oyunda bilgisayar ağzımı burnumu çok ağır ve acımasız şekilde kırdı. Şimdiye kadar oynadığım GZS'lerde bilgisayara karşı oynuyorsanız önce güzel bir savunma kurarak ara ara üssünüzü yoklayan düşman birliklerini geri püskürtür ve harita kaynaklarında minimal bir hâkimiyet kurduktan sonra ordu düzenleyip rakibin işini bitirirdiniz. Ama işler *FB*'de öyle değilmiş… Daha ilk savaşımda sanki *Starcraft* dünya turnuvasında Koreli bir rakibe karşı oynuyor gibi hissettim ve zorluk seviyesini anında düşürdüm. Yine de çok zorlandım çünkü oyun kolaylaşmasına rağmen amansız saldırı taktiğini değiştirmiyordu. *FB* üssümü kurmak için bana beş ila on dakika arasında bir süre veriyordu. Zaten oyunda üs kurmak ve birim basmak çok yüzeysel ve basit. Ama ilk düşman dalgası üzerinize geldikten sonra aralıksız saldırmaya devam ediyor. Klasik GZS'lerde düşman belirli aralıklarla dozajı ufak ufak arttırarak sizi yoklar ve nefes almanız için size şans tanır. *FB*'de öyle bir şey yok, saldırı başladığı an dur durak bilmeden bilgisayar dalga dalga, neredeyse ürettiği her birimi sizi yok etmek için yolluyor. Bu da oyuncuları hızla birim üreterek bu saldırılara karşı durmaya hatta bilgisayardan daha hızlı olmaya zorluyor. Haritaya yayılmalı ve aynı binalardan daha fazla üretip birim üretme hızınızı yükseltmelisiniz.

Birim özelleştirme ise *FB*'nin en önemli farkı. Aldığınız her zafer ve yenilgi bir miktar teknoloji puanı veriyor ve bunu ordunuzdaki birimlerin özelliklerini değiştirmede kullanıyorsunuz. Beş birim tipiniz var ve bunlara taktığınız cihazları değiştirebiliyorsunuz. Savaşlardan kazandığınız puanı bir teknoloji ağacında harcayarak buradan kazandığınız yeni ekipmanı birimlere monte ediyorsunuz. Rakibiniz ağır tanklarla saldırıyorsa, misal hafif araçlarınıza dahi anti-tank silahları koyarak karşılık verebilirsiniz. Ya da sağlam piyade kasmış bir düşmana drone'larınızla gaz bombası yağdırıp acıdan nasıl kıvrandıklarını izleyebilirsiniz. Senaryolarda rakibi tanıdığınız için karşılık vermek kolay olsa da çevrimiçi maçlarda rakibin nasıl bir orduyla saldıracağını bilememeniz gayet güzel. Yapımcılar hiçbir teknolojik geliştirmenin diğerinden üstün olmadığını, sadece farklılık yarattığını söyleseler de ben görünmezliğin biraz OPİ olduğunu düşünüyorum.

Forged Battalion halen pişen bir yemek ya da taslağını yarım bıraktığınız bir çizim. Ama biliyorsunuz ki saçma sapan bir ekleme yapmazsanız bu şey bittiğinde aklınızı başından alacak. Şimdiye kadar doğru adımları attınız bundan sonra da bu şekilde gitmelisiniz. *Forged Battalion* tam bu kıvamda bir oyun. Şu an erken erişimde ve fiyatı gayet uygun, strateji oyunlarına açsanız bakın derim.



- Türün beklediği yeni soluğu getirme ihtimali var
- Birim özelleştirme sayesinde çok farklı ordular kurabiliyorsunuz
- Acımasızca saldıran yapay zekâ

- Üs kurma çok sıradan
- Yapay zekâ kalabalık savaşlarda gereksiz hedeflere saldırıyor

SON KARAR

Uzun süredir kış uykusunda olan GZS'lerin kurtarıcısı olabilir, hem de bu türün ustalarının ellerinden.



○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Pathea Games ○ **DAĞITIM:** Team17 ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** mytimeatportia.wikia.com



Bunların hepsini yapmak bir aydan uzun sürdü.

MY TIME AT PORTIA

Portia sanayi mahallesi

EGE SAĞIN

Bu oyunu ilk gören herkesin aklında sanırım aynı cümle yankılanmıştır: "Ooo üç boyutlu *Stardew Valley* yapmışlar!" *Stardew Valley* enfes bir oyun olduğu ve *Harvest Moon* ekolünü devam ettirdiği için benzerini görünce sevinip hype trenine binmemiz normal ama ben sizi ilk durakta indireyim, beklediğiniz oyun bu değil.

Babasından miras kalan atölyeyi işletmek için Portia kasabasına gelen bir karakteri canlandırıyoruz. Bu şirin grafikler ve yeşil kasabayla inanması güç belki ama oyun kıyamet sonrası bir dönemde geçiyor. Teknoloji neredeyse tamamen ortadan kalkmış ve eski insanların teknolojik kalıntılarını bulup bunları çalıştırıyor, enerji için kullanıyoruz. Kasabada da "builder" yani inşaatçı, üretimci bir grup var ki biz de yıkık dökük atölyemizle bunlardan biri olarak kasabaya katılan bir genciz.

Kıyamet sonrası dünya dışında oyun *Stardew Valley*'le benzeşiyor gibi görünse de çok önemli bir farkları var: *My Time at Portia* neredeyse tamamen sanayi odaklı bir oyun. Evet küçük ekim alanları üretip onlara belli mevsimlerde, belli sürede büyüyen bitkiler ekebiliyoruz ama maddi getirisi komik olduğu gibi hikâyede ilerlememize de hiç katkısı olmuyor. Gerek hikâye görevleri gerekse kasabadan alınan komisyonlar hep bazı makineler yapma ya da o makineleri kullanarak kasabaya bazı eşyalar üreterek yardımcı olma üzerine. Bu yüzden vaktinizi üretime harcamak zorundasınız. Hem de ne vakit!

Ticari! Bekleme yapma!

Oyunun şu aşamadaki en büyük sorunu bu üretim sürecinin aşırı zaman alması. Herhangi bir makine üretmek için iş makinelerinizde birer gün süren işlemler yapmanız gerekiyor. Üstelik arka arkaya. Önce madenden külçe üret, sonra o külçeden boru ya da plaka üret. Tabii plaka üretmeye yarayan testereyle aynı zamanda odun da doğramanız lazım. Eh bu da fazladan bir gün demek. İkinci bir testere üretip zaman kazanayım deseniz bile o testereyi üretmek için de başka makinelerinizle uzun uğraşlar vermeniz gerekecek. Bu da yetmezmiş gibi yakıt kapasiteleri sınırlı ve siz malları atıp madene gittiğinizde yakıtın bittiğinden haberiniz olmuyor. Döndüğünüzde birkaç saat kaybetmiş olarak yeniden yakıt dolduruyorsunuz. İlk günden tarıma başlayıp aktif olabildiğiniz *Stardew Valley* sonrasında benzer yapıda bir oyunda bir makine üretmek için beş gün didinmek ciddi bir yavaşlık hissi oluşturuyor.

Ana görev tamamladıkça ve komisyonları teslim ettikçe atölye seviyenizi çok yavaş da olsa artırabiliyorsunuz. D'den A'ya kadar bir yolculuk bu ve hangi seviyedeyseniz en fazla o seviyenin komisyonlarını alabiliyorsunuz. Bazı istisnalar hariç. Oyun bu istisnayı belirtmediği için ana hikâyede çok yavaş ilerlemek zorunda kaldım, bu hizmeti ben sunayım. Ana hikâyenin ara videoyla ve özel konuşmayla "bak üç tane komisyon astık birini al" diye verdiği komisyonlar, kendi seviyenizden bağımsız olarak alınabiliyor.

Zelda'yı andıran dövüş mekanikleri henüz yetersiz olsa da temeli idare ediyor. Bunun en büyük sıkıntısı hasar aldığınızda sesli ya da görsel uyarı olmaması. Yalnızca kırmızı renkte hasar sayısı çıkıyor ama sizin kritik vuruşlarınız da öyle olduğu için anlaması zor. Can çubuğunuza dikkat edin. Biraz ilerleyince açılan tehlikeli harabeler kat kat inilen zindan şeklinde tasarlanmış ve eğlenceli bir malzeme toplama sistemi sunuyor. Ağaç kesmek, hayvan avlamak, balık tutmak, maden kazmak ve ilişki kurmak gibi farklı mekanikler de mevcut. Üretim süresi dengesini toparlayacaklarını varsayarsak epey güzel bir temel atmışlar. Ben yazıyı yazarken 6 görev ekleyen "mini" bir güncelleme geldi bile. Oyunun tamamen bağımsız bir oyun olmadığını, *Worms* serisinin geliştiricisi ve dağıtımcısı Team17 tarafından dağıtıldığını da hatırlatayım. Erken erişimden parayı kaptı kaçtı durumu olacağını hiç sanmam. Düzenli güncellemeler geliyor ve dağıtımcı desteğiyle devamı da gelecektir. Umut vadeden, takibe değer bir oyun.



- Görsel yapı ve müzikler çok sempatik
- Yardımlarınızın etkisini kasabada görebiliyorsunuz
- Başlangıç içeriği iyi
- Güncellemeler de düzenli geliyor

—

- Hasar yediğinizde kolay anlaşılmıyor
- Üretim süreci gerçekten fazla uzun sürüyor

SON KARAR

Gelişim yavaş da olsa başına bağlayabilen, gelecek vadeden bir oyun.

TÜR: FPS / Strateji **YAPIM / DAĞITIM:** KK Game Studio **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-125-freeman

FREEMAN: GUERILLA WARFARE

Çok erken?

BUĞRA ÖZKAN

Erken erişim konusunda zihnim biraz karışık. Genel olarak hoşlandığım bir şey olmasa da umut vadeden yapımların erken erişimden filizlenip çıkması güzel bir olay. Gelgelelim son zamanlarda bu durumu yapımcıların gereksiz yere kullanımı da bir o kadar canımı sıkıyor.

Freeman: Guerilla Warfare benim için can sıkıcı örneklerden. Detaylarına girmeden bu konuda beni bu düşünceye iten en büyük sebebi açıklamak isterim: Özgünlük. *Freeman*, özgün bir oyun değil. İki farklı türün birbirine çarpıştırılması yaratıcı bir fikir gibi gözükse de, özgünlüğün sınırı burada kalmamalı. Temelde *Freeman: Guerilla Warfare*, *Mount & Blade* ve FPS türünün bir araya getirilmiş hali. Anlamsız bir biçimde, çeşitli terörist ya da isyankâr grupların yönettiği koca bir toprak parçasında, yeni palazlanmış bir örgüt olarak çıkıyor ve kendi topluluğunuzu kurmaya çalışıyorsunuz. Konsept çok anlamlı gelmiyor. Köylerden adam toparlayıp, bunları besleyip, maaşlarını ödeyip başka örgütlerle savaşmaya götürme fikri *Mount & Blade*'le rahatsız edici biçimde benzerlik taşıyor. Üstelik, belki de özgünlüğünün tek kaynağı olan FPS tarafı da o kadar özgün sayılmaz. Bir şeyler çok benzer ve çok erken.

Silahlar konusunda biraz daha çalışmaları gerek. Tepmeler silah bazında çeşitlendirilmişe benzemiyor.

Bir erken erişim oyunu olarak, oyunun ciladan yoksun olmasına diyebileceğim bir şey yok. Menüler, ilkel ve çirkin. Harita grafikleri eksik. Henüz bir kapıdan girip giremeyeceğinizi belirleyen fizik hesapları dahi yok. Koca kapının olduğu yerden, sanki hiçbir şey yokmuş gibi rahatça geçip gidebiliyorsunuz. Bazı binalar havada süzülüyor. Yani, evet, erken erişim… Ama çok mu erken erişim? Bir oyun henüz alpha sayılabilecek düzeydeyken erken erişime açılmalı mı? Bence tartışmak gerekebilir bu konuyu.

Kafalı

Ne olursa olsun bazı umut vadeden tarafları var *Freeman*'in. Yapay zekâ tahminimden daha iyi çıktı bu seviyedeki bir oyun için. Bu seviyede derken, bulunduğu geliştirme aşamasından bahsediyorum. Henüz alpha sayılabilecek bir düzeyde, bu yapay zekâ fena gözükmüyor. Emirlerinize göre yaldır yaldır koşabilir ya da dikkatli ilerleyip, yakın bir siper bulabilir kendine. Çoğu zaman olmalarını istediğiniz yerde olmuyor, gruptan bir tanesi başını alıp tuhaf yerlerde siper alıyor ama genel olarak ateş aldıklarında yere yatmaları güzel ayrıntılardan biri. Yalnız, burada yeniden belirtmek isterim: Şu an iyi demiyorum, umut vadediyor diyorum.

Oyunda henüz bir çoklu oyuncu modu yok doğal olarak. Tekil oyuncu modunda da tek bir mod var: Standart.

Detaylara girdiğimizde aslında bahsedilecek çok bir şey göremiyorum. *Mount & Blade*'le alışık olduğunuz her türlü mekanizma burada mevcut. Ticaret, birliklerin seviyelerinin yükseltilmesi, yiyecek yönetimi, kişisel gelişiminiz ve benzeri her şey bu oyunda da mevcut. Bir yabancılık çekmiyorsunuz. Esirlere yapabileceğiniz şeylerin sınırı geniş ancak etkisi aynı yönde. Size katılmaları yönünde baskı yapıyorsunuz temelde.

Sonuç olarak, temel süreçlerde hatalara sahip olmasa da *Freeman: Guerilla Warfare* özgünlük departmanında biraz geride kalıyor. Bu konsepti bekleyenler muhakkak vardır ancak bana kalırsa bu oyunun hayranı çok olmayacak. Geliştiricinin sonraki planlarını bilmiyorum, şu an için potansiyeli konusunda çok yorum yapamam ama devrim yaratan bir oyun olmayacak, burası kesin.



« Birliğinize beklemelerini söyleyip ortama yalnız dalmak savaş kitaplarında önerilmeyen bir taktiktir.







- Yapay zekâ umut vadediyor

–

- Erken erişim için bile biraz erken gibi
- Özgün bir konsept değil
- Silahlar kendine has tepkiler vermiyor

SON KARAR

Eğer mod desteği çıkarsa, ki çıkmalı, bu oyundan güzel hikâyeler çıkartılabilir.

O **TÜR:** Aksiyon O **YAPIM:** Ubisoft Montréal O **DAĞITIM:** Ubisoft O **DİJİTAL İNDİRME:** 35 TL (Steam), 30 TL (PSN, XBL)
O **YAŞ SINIRI:** 18+ O **DAHASI İÇİN:** assassinscreed.wikia.com



ASSASSIN'S CREED: ORIGINS *THE HIDDEN ONES*

Siwa hiç huzur bulamayacak mı?

CAN ARABACI

Uyarı: The Hidden Ones DLC'si asıl oyunun birkaç yıl sonrasında geçtiği için yazıda ana senaryoya dair ufak tefek spoiler'lar bulunmaktadır. Ana oyunu bitirmediyseniz doğrudan son paragraf ve karne kısmına atlayabilirsiniz.

Assassin's Creed: Origins'le ilgili çıktığından bu yana birçok eleştiri ve fikir okudum. Sanırım okuduğum eleştiriler arasında en haksız bulduklarım *Origins*'in "suikastçı" hissini veremiyor olduğuyla ilgili olanlardı. Yanlış anlamayın, aslında teknik olarak doğru denen şey: Önceki oyunlarda oynadığımız suikastçılara kıyasla Bayek çok daha düz şekilde saldırıp sadece rakibini öldürmeye, intikamını almaya bakıyor. Lakin eleştiriye katılmıyorum, zira bu bilinçli bir tercih. Bayek suikastçıların organizasyonunu yoktan var ediyor; daha kurallar, gelenekler, rutinler ortaya çıkmamış hiç. Ha, bunların bir kısmının temellerini ana oyunda az çok gördük; kalanınıysa büyük ölçüde *The Hidden Ones*'da görüyoruz. Siwalı Bayek'in nasıl o bildiğimiz, ölümcül suikastçılardan birine dönüştüğünün hikâyesi işte bu DLC.

The Hidden Ones başta yazdığım uyarıda da söylediğim gibi asıl oyunun altı yıl sonrasında geçiyor. O arada *The Hidden Ones*, yani "Saklı Olanlar" ismiyle anılan organizasyon işleri büyütmüş; Bayek artık bir Medjay'dan çok daha fazlası haline gelmiş. Bu Saklı Olanlar "bürosundan gelen haberler doğrultusunda Sinai yarımadasına yolculuk eden Bayek, çok geçmeden burada süregelen Romalı ve isyancı güçlerini arasındaki çatışmanın ortasında kalıyor. Bir yandan ana oyundaki rakip tarikatımız The Order of the Ancients'ın sonunun gelmediğini, Mısır'daki Roma güçlerinin Gaius Julius Rufio bayrağı altında faaliyetlerini devam ettirdiğini öğreniyoruz. Buradan sonrasını keyfinizi kaçırmamak için anlatmıyorum ama hikâyenin beni gerçekten tatmin ettiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Özellikle suikastçılığın kurallarının nereden çıktığını, neden çıktığını açıklama konusunda güzel iş çıkartmışlar yine.

Yarım da olsa koskoca ada

"Suikastçılık falan tam oturmuş, olmuş bu sefer. Anladık. Sinai yarımadasından ne haber?" dediğinizi duyar gibiyim. Ana haritayla kıyaslanmasa da iki ayrı bölgeye ayrılmış Sinai yeterince büyük; yine keşfedilmeyi bekleyen tonla gizem ve etkinlik barındırıyor. Eğer ben zamanında ekipmanımı tamamen geliştirdim, fazlalık malzemeleri de sattım diyorsanız tekrar toplamaya hazırlanın. Çünkü her ana ekipman parçasına ikişer seviye daha geliştirme gelmiş (neyse ki nadir bulunan carbon crystal'ler DLC'de üçer üçer düşüyor, merak etmeyin). Bayek aradan geçen 6 yılda çok şekil zırh yapmış olabilir ama yeni yetenekler geliştirmemiş. Onun yerine seviye sınırını bir parça (5 seviye) arttırdığı için biraz daha güçlenmiş hissettiriyor ama.

Eğer ana oyundaki Phylakaiların tümünü öldürdüyseniz bu sefer Shadow of the Scarab adında yine aynı konseptte haritayı gezen ve gördüğü yerde sizi avlamaya çalışan güçlü düşmanları pas geçmeyin. Özellikle hepsini avlayınca (ki zaten topu topu iki tane var) açılan görev de kesinlikle önemli ve görmeye değer.

Toparlayacak olursam *The Hidden Ones*, *Origins*'le tekrar raya oturan *Assassin's Creed*'e dair isteyebileceğiniz her şeyi tam da beklediğiniz şekilde önünüze sürüyor. Açıkçası genel olarak DLC konseptine karşı çıkan ve burun kıvıran (bu ay incelediğim bir diğer DLC'de olduğu gibi) bir oyuncu olarak *THO*'dan ciddi keyif aldım. Mart ayındaki ikinci DLC de böyle olursa yaşadık.



8+

SON KARAR

Assassin's Creed: Origins'e doyamayanlardansanız The Hiddens Ones tam size göre. Hatta ben buna da doyabilmiş değilim hâlâ.



win DLC

TOTAL WAR: WARHAMMER II
RISE OF THE TOMB KINGS
Krallar mezarında ters döndüğünde

Hayır, *TWW* için gelen her yeni ırkı övmekten sıkılmayacağım ve bu seferki daha bile fazla övülmeyi hak ediyor. Kabir Kralları şimdiye kadarki en farklı ve oynaması en eğlenceli fraksiyonlardan biri olmuş (ki şahsi favorim olmayı anında başardılar).

Antik Mısır'dan ilham almış birim tasarımları mükemmel ötesi. Tasarım konusunda Creative Assembly'nin *TWW* oyuncularını şımartmasına alışığım zaten. Piyadelerinin genelde zırhı yok, savunmaları, hızları ve liderlikleri yerlerde sürünüyor, ama öte yandan doğru desteklenirlerse büyük işler yapabilen okçu birimleri var ancak bunun da ötesinde "Yapı" olarak geçen canavar birimlerinin hepsi birer katliam makinesi. Özellikle karşınızda bol piyadeli ordular varsa elektrik süpürgesinin altında kaybolan toz topaklarına dönüşüyorlar. Yalnız özellikle piyadelerin zayıflıkları (ve online'da ordu kurarken ucuz da olmamaları), büyüyle desteklemeyi ve bayağı bir mikro yönetimi zorunlu kılıyor.

Savaşlarda bir dereceye kadar özgün bu elmacık kemiklerini sevdiğiminin ölüleri ancak asıl Sefer haritası oynanışında bambaşka bir tecrübe bekliyor sizi. Bir kere orduları bedava. Bakım masrafları bile yok. Buna karşılık en uyduruk olanlar dışındaki birimlerinizin sayısı ilgili binalarınızın sayısıyla sınırlanıyor, ordu sayınızı da araştırmalarla ancak arttırabiliyorsunuz. En uyduruk birimler de cidden uyduruk olduğu ve bir süre tek ordunuz olacağı için başlarda bayağı zorlanabilirsiniz. Bir şekilde hayatta kalabilirseniz ama yardırıp gitmeniz diğer fraksiyonlara göre daha kolay. Girdap mevzusunda yok ayrıca Kabir Kralları, topladıkları kendilerine özgü kaynaklarla ekipman, özel canavar vb. yapabiliyorlar, haritaya yayılmış kadim kitapların peşinde koşup oyunu kazanmaya çalışıyorlar. Neyi ne zaman yapacağınız, kaynaklarınızı ne zaman biriktireceğiniz önemli bir stratejik derinlik katıyor mevzuya.

Ordu bakım maliyetlerini ayarlamak, ne zaman yeni ordu basmam gerektiğine karar vermek zorlayan şeylerdi beni, daha lineer olmuş bu konularda yeni fraksiyonumuz. Öte yandan gelir-gideri dengeleyerek en doğru binaları inşa etmek ve birimlerin birbirini tamamladığı ordular kurmak da diğer fraksiyonlardan daha zorlayıcı. Son derece özgün ve eğlenceli bir ırk sizi bekliyor yani. Hele bir de gelen 4 efsanevi lorddan sonuncusunu seçerseniz olaylar daha da ilginçleşiyor. Adam kendi ırkına düşman vampirlerle dost, bir tuhaf. ■ ÖMER

8+

SON KARAR

TWW2'niz varsa kesin denemelisiniz derim. Yoksa bile onu da alın da deneyin, öyle güzel bir fraksiyon.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Creative Assembly ○ **DAĞITIM:** Sega ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** totalwarwarhammer.gamepedia.com

one ps4 win DLC

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR
THE BLADE OF GALADRIEL
Bıçak kemiğe dayandı…

Shadow of War'u tüm günahlarına rağmen eğlenceli olduğu (ve büyük ölçüde de Nemesis sistemi için) affetmiştim. Evet, Yüzüklerin Efendisi gibi fantastik edebiyatın en kutsal sayılabilecek evrenlerinden birini hırpalıyordu zaman zaman, ama en azından hatalarını başka şekillerde kapatmayı da biliyordu. *The Blade of Galadriel*'se açıktan açığa katliam yapıyor ne yazık ki...

Shadow of War'un sonlarındaki kader anından direkt devam ediyor *The Blade of Galadriel*. Çok fazla spoiler vermeden özetlemem gerekirse Celebrimbor'u Galadriel'le, Talion'u da Eltariel'le değiştirin; Nemesis ve dominate sistemini kaldırın, onun yerine lider orklar için çeşitli görevler yaparak kendinize kattığınız saçma sapan bir mekanik getirin… (Ne kadar da kişilik sahibi orklarınız var. Hemen saç sakal ekleyip komiklikler yaptırın ve tarzlarına tarz katın!) Hah, onun üstüne bir de Shadow Wars'da aynı kaleleri 13857 kere ele geçirmekten sıkılmadıysanız daha çok kale kapmaca ekleyin. Araya oynanış vaktini uzatmak için Eltariel'e



set eşyası düşürtecek birkaç tane boss koyun. Peki bu kadar mı, bitti de kurtuldunuz mu sanıyorsunuz? Keşke bitseydi. Oyunun filmi görsel temel aldığı düşünülecek olursa (zira birçok mekân, zırhlar falan hep filmdekiyle birebir) filmlerde sakallı makallı insan kralı hallerini gördüğümüz Nazgûl'lerden ikisini öldürüp onların yüzüklerini alan Uzak Doğu sosuna bulanmış iki Nazgûl kız kardeşi de ekleyerek son vuruşu yapın. Şaka yaptığımı sanıyorsunuz belki ama hayır. Ne yazık ki yapmıyorum. Hadi *Shadow of War*'u bir şekilde sineye çektik, Monolith de ona güvenerek daha ne kadar saçmalayabiliriz demiş, ortaya da *The Blade of Galadriel* çıkmış.

Hayal kırıklığına uğramak istiyorsanız ya da çok pis damarına basmak istediğiniz bir Orta Dünya hastası arkadaşınız varsa paranızı bu ay harcayabileceğiniz en uygun oyun bu olabilir. Aksi takdirde kıymetlimizi vadetseler bile kılıçla dürtecek kadar bile yaklaşmayın. ■ CAN

4

SON KARAR

Eru aşkına uzak durun.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Monolith ○ **DAĞITIM:** Warner ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 45 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** shadowofwar.wikia.com

KNOWLEDGE IS POWER

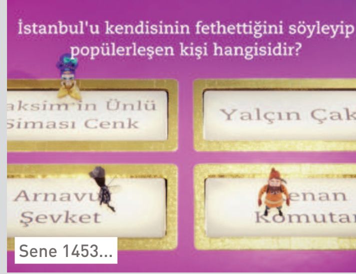
ps4

En çok bana soracaksın!

Sony, Playlink projesini genişletmeye devam ediyor. Bilmeyenler için: PS4'ün bağlı olduğu kablosuz ağa telefonunuzu da bağlıyorsunuz ve onu kontrol cihazı olarak kullanıyorsunuz. Playlink oyunları kompleks kontrol gerektirmediği için bu sorun olmuyor, bilakis dokunmatik ekran sayesinde enteresan atraksiyonlara girebiliyorsunuz. Ha bir de bu Playlink oyunları kendi başınıza değil de arkadaş grubuyla oynamanız için tasarlanmış durumda.

Knowledge is Power bizim arkadaş grubu olarak en eğlendiğimiz Playlink oyunu oldu şimdiye kadar. Derli toplu hazırlanmış, rengârenk bir şekilde tasarlanmış ve içine birkaç enteresan mekanik eklenmiş bir bilgi yarışması kendisi. 2-6 kişi oynanıyor. Oyun soruyu soruyor, şıkları bağlı olan herkesin telefonuna aynı anda gönderiyor, siz de cevabı doğru ve en hızlı şekilde vermeye çalışıyorsunuz. En hızlı yanıtlayan en çok puanı aldığı için insanlar panik falan yapınca fena eğlenceli oluyor. "Çocukları haz deneyi için neyin yanına koymuşlar?" sorusuna "nükleer silah başlığı" yanıtını vermemeye çalışın ama bence, çok dalga geçiyorlar sonra -_-

Bir de diğer oyunculara karşı güç kullanabilme mekaniği var. İstediğiniz birine buz atıyorsunuz, şıkkın üstündeki buzu telefonun dokunmatik ekranına patır patır birkaç kez vurarak kırması gerekiyor mesela. Veya balçık atıyorsunuz, şıklarının üstü balçıkla kaplanıyor, önce ekrandan onları silmesi gerekiyor. İlk sırada olanların başı bayağı belaya giriyor o yüzden. Açık hedef durumunda kendileri. Bunlar dışında arada iki kelimeyi eşleştirme gibi mini oyunlar çıkıyor, şıklı soru rutinini bölmek adına tatlı olmuş onlar da.





Komple Türkçe oluşu özellikle vurgulanması gereken bir konu tabii bir bilgi yarışması oyununun. Sadece seslendirmeler ve yazılar da yerelleştirilmemiş ayrıca (ki çok başarılı bu konuda oyun), birçok yerelleştirilmiş soru da var. "Pele'yle ilk röportaj yapan gazeteci kimdir?" sorusuna Halit Kıvanç yerine Halit Akçatepe'yi seçmek isteyenler için hiçbir engel yok (N'aber Merve ^_^).

Benim oyunla ilgili en büyük sıkıntım şu ki: Oyun bayağı eğlenceli, üst üste 5-6 kere oynadık, sonra uyuduk uyandık bir 3 kere daha oynadık ve hepsinde hoş geldiniz beş gittiniz bu böyle oynanır muhabbetlerini tekrar tekrar dinlemek durumunda kaldık. Çok sıkıyor bir yerden sonra ve "geç bunları, biz biliyoruz zaten birader" diyemiyorsunuz.

Onun dışında soru çeşitliliği, sunumu, tekrar söylemek isterim ki Türkçesi son derece başarılı *Knowledge is Power*'ın. Birkaç kişi bir araya gelince yapılacak çok eğlenceli bir aktivite. **ÖMER**



- Sorular güzel
- Sunum eğlenceli
- Normal şıklı soruların yancılığını yapan atraksiyonlar da tatlı
- Hem Türkçe hem yerelleştirilmiş

–

- Eğitim kısmını geçemiyorsunuz
- Daha fazla karakter olabilirdi
- Ha bir de güç kullanma animasyonları daha hızlı olsaydı keşke

7

SON KARAR

Hafta sonu kahvaltılarından sonra ev ahalisi olarak beraberce oturup oynanacak şahane bir oyun.

TÜR: Parti **YAPIM:** Wish Studios **DAĞITIM:** Sony **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-125-kip

MUSIC BAND MANAGER

win

Plaktan kayıt yapmak daha eğlenceliydi

Ticari simülasyon (tycoon) ve menajerlik karışımı yapımlarda, müzik grubu yönettiğimiz oyun sayısı fazla değil ne yazık ki. Başta *Music Awards Tycoon* olarak çıkıp sonradan *Music Band Manager* adında karar kılan oyunumuz bu kategoriye giriyor. Hevesle başlayıp gene "ne yazık ki" diye devam edecek tespitler gelecek. Sevdiğiniz grubun konserine heyecanla gidip, ezbere bildiğiniz, ritmik ve duygusal parçalar yerine ağır ve donuk şarkılar duysanız ne hissederdiniz? Tam olmasa da buna yakın bir hayal kırıklığı hissettim işte uzun sürelere yayılamayan *MBM* deneyimim boyunca.

Rock, pop, hip hop, elektronik tahmin edeceğiniz gibi oyuna başlarken seçtiğimiz ana türler. Alternatif, punk, caz gibi türlerle sentez yapmayı beklemeyin, ben bekledim, yok öyle bir şey, ne yazık ki. Solist, gitarist, bas gitar ve davulcudan oluşan grup üyelerinin tipini, kıyafetlerini de ayarlayamıyorsunuz. "İş yapma" seçeneğine tıklayıp, paraya ihtiyacınız varsa (ki genellikle olacak), başka gruplar için çalma, hatta ne ilgisi varsa otomobil çalma gibi görevler karşılığında, giderek artan miktarlar kazanıyorsunuz. Doğu Avrupa'yla başlayan bölge haritalarında konser vererek hayran kitlesi oluşturuyorsunuz. Oyunun sadeleştirilmiş kitapçığını andıran cümleler kurduğumun farkındayım; özetle gene "ne yazık ki" diyeyim, şarkı yazma - kaydetme - prova yapma - ekstra iş alma dışında kulağa hoş gelen bir ezgi, özgün bir espri, ne bileyim; oynanışta yorgunluk - grup elemanları arasında gerginlik gibi klasik engeller, problemler bile yok. Dolayısıyla albüm satışlarını, hayran kitlesini artırmak için aynı pencerelere tıklayıp duruyorsunuz, sadece şarkı temaları (aşk meşk, yolculuk, dans vb.) ve enstrüman geliştirme, artı özellikler katan eşyalar satın alma gibi birkaç ayrıntı var, onlar da olmasa hiç çekilmez, takılı kalmış plak tadı verirmiş oyun.



Ücretsiz güncellemelerle bahsettiğim oynanış ve içerik eksikleri giderilirse, *Rock God Tycoon*'a bir alternatif olabilir, bu haliyle ilgiyi hak etmiyor MBM, "Ne Yazık Ki" (günün hit şarkısı)... **NOYAN**



- Başlangıçta kararsız kalınsa da ismi güzel
- Türkçe çeviri var
- Grafik ve müzikler sevimli

–

- ...ama yetersiz ve sıkıcı
- Seçim, strateji adına pek bir şey yok

5

SON KARAR

İçeriği yetersiz olsa da, müzik grubu yönetme hevesine kısmi bir çare.

TÜR: Simülasyon **YAPIM / DAĞITIM:** Hamsters Gaming **DİJİTAL İNDİRME:** 11,50 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-125-mbm

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Deconstruct Team ○ **DAĞITIM:** Devolver Digital ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-125-trsc





Oyun komple barda geçiyor da zannetmeyin tabii.



THE RED STRINGS CLUB

İçe içe güzelleştiğimiz ve bütün sırlarımızı döktüğümüz bir bar

NURETTİN TAN

Kahrolası bağımsız oyunlarını seviyorum! Bağımsız oyunlarla ilgili bir kampanya yapsam, misal "Turkey loves indies" yerine bu cümleyi kullanırdım: Kahrolası bağımsız oyunlarını seviyorum! Neden? Çünkü beni şaşırtmayı büyük bütçeli AAA oyunlardan daha iyi başarıyorlar. *The Red Strings Club* da tam olarak bu ters köşe oyunlardan. İnsanları dinlemeyi seviyor musunuz? Onlar konuşurken kurdukları cümlelerin altında daha derin manalar yattığına inanıyor musunuz? Geyik sohbetlerini manipüle ederek yönlendirebileceğinizi düşünüyor musunuz? Konuşarak karşınızdakinin ağzından laf çalacağınıza inanıyor musunuz? Dostum, *The Red Strings Club*'da bunların hepsini ve fazlasını yapabiliyorsunuz.

Müessesemizin ikramı

8 bit grafiklerin piksel sanatla görsel olarak tatmin edici şekilde sunduğu *The Red Strings Club* tam tarihini bilmediğimiz bir gelecekte geçiyor. İnsanların, yapay zekâsı gelişmiş androidlerin ve sibernetik parçalarla uzuvlarını değiştiren kişilerin olduğu, hatta biohacking'in gözünüzü lazerle ameliyat etmek kadar kolay olduğu bir gelecekten bahsediyorum. Şöyle ki; önemli bir mühendis işine daha iyi odaklanabilmek için beyninin aşkla alakalı olan bölümünü etkisiz hale getirip duygulardan arınabiliyor ve tamamen projelerine odaklanabiliyor.

İsmimiz Donovan, *The Red Strings Club*'ın sahibi ve barmeniyiz. Kendimizi açık şekilde "Bilgi Simsarı" olarak isimlendiriyor ve müşterilerimizden önemli bilgileri başkalarına karşı koz olarak kullanmak için alıyoruz. "Hangi geri zekâlı sadece sarhoş olduğu için çok önemli bilgileri döker?" diyebilirsiniz ve haklısınız. Ama Donovan'ın herkesten gizlediği bir silahı var: Hazırladığı içkiler sunduğu kişinin hâletiruhiyesinde hafif kaymalara neden oluyor, onları pişman, gergin, sempatik, empatik gibi çeşitli ruh hallerine sokabiliyor. Muhabbetin gittiği yöne doğru müşterinize ikram ettiğiniz içkiyle konuşmayı kontrol edebiliyorsunuz.

Atara gider, Akara kokar

Peki, konu ne? İnsanların duygularını manipüle eden Supercontinent adında cihazlar üreten ve satan bir firma büyük çaplı bir komplo içine giriyor. Sözde bir terör örgütünün bu olayı ortaya çıkarmasıyla Akara adındaki insan empatisini algılayabilen bir yapay zekâ androidin tesislerinden kaçışı birbiriyle kesişiyor ve Akara'nın bizim barımızın kapısında bitmesiyle olaylar başlıyor.

The Red Strings Club garip şekilde sizi insan psikolojisini anlamaya zorlayan ve bütün temeli bunun üzerine kurulu bir oyun. Otomatik kayıt sistemi olduğu için belirli konuşmaları art arda yapamıyorsunuz. Bir fırsatı kaçırdıysanız kaçırdınız demek oluyor. Misal daha oyunun başında bara gelen Supercontinent avukatına "pişmanlık" hissini zerk etmezseniz sorduğunuz çoğu cevaptan eliniz boş geliyorsunuz. Barda çalışmaya başlayan Akara'ysa ayrı bir şahane. Her müşteriden sonra gelen kişiyi ne kadar iyi anladığımızı görmek için bize 10 soru soruyor, 7'sini doğru bilirseniz işimize yarayacak biohack hapları veriyor. Akara'yla dönen konuşmalar da çok güzel, mesela bir noktada "içgüdü" hakkında sohbet ederken; "İnsan beyni bazen o kadar fazla veriyi ardı arkasına alır ki bunu hesaplayamayacak boyuta gelir. Hesaplayamayıp kesin yanıtı bulamadığı için varamadığı sonuca içgüdü der" diyor. "Ben bir yapay zekâyım hesaplama kuvvetim muazzamdır, benim içgüdüm olmaz" dediğinde ekran karşısında oyuna aptal aptal bakar şekilde buldum kendimi.

The Red Strings Club İngilizce istiyor onu baştan belirteyim, aksi takdirde konuşmalardan tat alamazsınız. Psikolojik öğelerin tavan yaptığı farklı bir oyun arıyorsanız kesinlikle *The Red Strings Club*'a yeşil ışık yakın.



- NPC'lerin psikolojileriyle oynama ve manipüle etme
- Müzikler
- Bu tarzda sayılı örnekten

−

- Birden fazla kayıt olanağının bulunmaması

8

SON KARAR

Tamamen farklı bir deneyim, akıllıca yazılmış karakter diyalogları sizi alıp başka bir boyuta taşıyor.



YAKUZA 0

Yakuzalığın ansiklopedisini yazmaya başlıyoruz



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, sadece oyun değil, film, dizi ve kitaplar hakkında da konuşmak için yazabilirsiniz. Geçen ayki mesajları için Emre Muştu ve Kıvanç Alkan dostlarımıza teşekkür ederim. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var; geç kalmadan, ilkbaharda görüşmek üzere.

İşin kolayına kaçmak isteseydim "*GTA*'nın yayan gezilen yakuza'lısı" diye kesip atardım serçe parmağı. Büyük haksızlık olurdu tabii böyle bir oyun serisinin ön bölümüne, zaten *Yakuza*'nın Japonya dışına 1,5 yıl gibi uzun sürelerin ardından uğraması ve dergimizde K. Kiryu'nun son birkaç macerasına yer vermeyişimiz yeterince haksız gibi geliyor bana işin doğrusu.

Bir zamanlar zayıf ama onurlu bir yakuza adayı vardı

...Kazuma Kiryu diye bilirdik adını. PS2'de başlayan macerasının üçüncüsünün ilk on bölümünü PS3'te oynamıştım 5 - 6 yıl önce. Babacan bir hayırseverin yönettiği bir yetimhanede büyümüş, kendisi gibi öksüz yetim bir arkadaşıyla sözlük anlamıyla kan kardeşi olmuş, daha sonra girdiği yakuza dünyasında akla gelmeyecek bir sürü ihanet, entrikaya tanık olmuş, babası gibi sevdiği yakuza aile reislerinden birini hep destekleyip sadık kalmıştı *Yakuza 3*'ten hatırladığım kadarıyla. PS4'te batı ülkeleri için geçen yıl ocak ayında boy ve ejderha dövmesi gösteren *Yakuza 0*, "zero" (sıfır)'dan da anlaşılacağı gibi bir ön bölüm. *Yakuza*'dan önceki olayları, Kazuma Kiryu ile Goro Mojima'nın 20 ve 24 yaşlarındaki hallerini, yaşam kavgalarını anlatıyor. 3. oyundan, Kamurocho adında, Tokyo'dan esinlenerek oluşturulmuş kurgu ve son derece renkli, Uzak Doğu'nun egzotik, gizemli ve kendine özgü havasını yansıtan bir şehir hatırlıyorum. *Yakuza 0*'da da Kamurocho'nun cadde ve sokaklarında geziniyoruz Kiryu ile. Bir kabare işleten, tek gözlü yakuza Mojima'yı da Osaka'dan esinlenilmiş, ortasından nehir geçen bir şehirde yönetiyoruz. Aksiyon ve heyecan dolu on altı bölüm boyunca, ikişer ikişer Kiryu - Mojima geçişleri oluyor. Dövüş stilleri, şehirleri ve ticaret sahaları biraz farklı, o bakımdan iyi düşünülmüş ve uygulanmış bence iki farklı karakteri oynamak. Basit kombolarla ana hikâye, yan öykülerdeki rakipleri ve sokakta rastgele karşımıza çıkan serseri, çete özentisi gibi gereksiz tipleri yumruk tekme bir güzel dövüyoruz, yere düşenler banknotlar saçıyorlar, bu paralarla dövüş yeteneklerini geliştiriyoruz. Oyunu tamamlama listesine veya şehirlerin sokaklarına bakınca gizemli ana öykü dışında, yapılacak bir sürü mini oyun, paraya para katmayı sağlayacak etkinlik ve emlâk alımı, şehir sakinlerinden gelen envai çeşit yan görevle karşılaşıyoruz. Dövüşe doymadıysanız arena tarzı turnuvalar bile var, üstelik bu arena nehrin altında! Biraz dayak yedikten sonra iyileşmek için suşi yiyebilir, suşi ustasıyla muhabbet ederken gelen istek üzerine gidip balık tutabilirsiniz. Kimlik soran polisle dostluğu ilerletip, emlak işlerinizde güvenlik görevlisi işi verebilirsiniz. Bilardo, bowling ve dart oyunlarını sevdim en çok, karaoke zevkli, dans biraz zor geldi. Dövüş hareketi öğrenebileceğiniz ustaları, meydan okumasına karşılık verip "yere düşürmece" şeklinde dövüşeceğiniz Japon azmanı Bay Shakedown'ı saymadım bile. İçeriği dolu, 50 saatte %35 tamamladığım bir açık dünya oyununu 2.000 karakterle sınırlamak da haksızlık, şimdi çağırıyorum Kiryu ile Mojima'yı; gelecek ay *Yakuza Kiwami*'den devam.



Majima sokakta, mini oyunlar arasında kararsız.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Sega **DAĞITIM:** Sega **DİJİTAL İNDİRME:** 178 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ **DAHASI İÇİN:** yakuza.wikia.com

8+

SON KARAR

Yakuza serisini bilen ve bilmeyenlere aynı anda hitap edebilen, zengin içerikli bir açık dünya aksiyon oyunu.

80'LERDEN GELEN ADAM



1971 yapımı bir aksiyon filmi seyrettim bu ay: Sympathy For The Underdog. Yönetmen: K. Fukasaku, Oyn.: K. Tsuruta, T. Wakayama. Tokyo'dan kovulduktan sonra Okinawa'ya yerleşip suç faaliyetlerine devam eden yakuzaların hikâyesi, Japonya'da geçen heyecanlı bir mafya muhabbeti, kaçırmayın.

OYNUYORUM	BEKLİYORUM
1 Yakuza 0 (PS4)	1 Yakuza 6: The Song of Life (PS4)
2. Hellblade: Senua's Sacrifice (PC)	2. A Way Out (PS4)
3. Predynastic Egypt (PC)	3. The Crew 2 (PC)
4. Dirt 4 (PC)	4. Police Sim. 18 (PC)
5. Life Is Strange (PS4)	5. Death Stranding (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

KINGDOM COME: DELIVERANCE'IN ÇOK REKLAMI YAPILAMAMASINA VE O KADAR BUG'LI OLMASINA RAĞMEN BU DENLİ POPÜLERLEŞMESİ BELKİ DE AYIN OLAYIYDI. OYUNCULARIN BÜYÜK ÇAPLI RYO'LARA AÇLIĞI DİĞER STÜDYOLARIN DA DİKKATİNİ ÇEKER UMARIZ Kİ.

FPS (First Person Shooter)

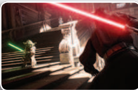


CALL OF DUTY: WWII
PC, PS4, X-ONE

Seveni var, sevmeyeni var, çok da üstüne gitmeyelim ama gelecek temalı Call of Duty'ler de yetmişti artık. WWII belki seriyi tamamen tazeleyecek, yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek. Tek kişilik tarafı bir yere kadar, asıl multiplayer şahane.



Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.



Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rererö ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.



Rising Storm 2: Vietnam
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.



Dishonored: Death of the Outsider
PC, PS4, X-One
İncelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.



Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!



Klasik

Halo 2
PC, Xbox
Lafı geçmişken konsollarda multiplayer FPS oynamayı popülerleştiren oyunu saygıyla anabilir miyiz?

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



KINGDOM COME: DELIVERANCE
PC, PS4, X-ONE

"Büyüsüz, canavarsız rol yapma oyunu mu olurmuş?" demeyin. Eğer bug'lardan illallah etmezseniz Orta Çağ'da bir "hiç kimse" olmanın tadına doyamayacaksınız. Milyon tane göreve milyon şekilde yaklaşabildiğiniz, tam teşekküllü bir RYO Kingdom Come: Deliverance. Doğu Avrupalılar bu işi biliyor.



Seven: The Days Long Gone
PC
Bilimkurgu RYO severler kesin göz atmalı. Biraz sıkıntılı bir çıkış yaptı ama hatalarını hızla onarıyor.



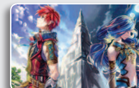
Monster Hunter: World
PS4, X-One
Komple bambaşka silahlar, inanılmaz tok bir aksiyon, geliştirecek milyon şey, alınabilecek milyon görev...



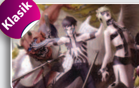
Cat Quest
PC, PS4, Switch
Bu aşırı sevimli yapımın tadına varmak için illa kedi insanı olmak zorunda değilsiniz.



Divinity: Original Sin 2
PC
Masaüstü FRP'lerin yerini hiçbir dijital oyun tutamaz belki ama ona en yakın tecrübe budur!



Ys VIII: Lacrimosa of Dana
PS4, Vita
Aksiyon odaklı oynanışı, harika dünyası, eşsiz boss dövüşleriyle JRYO'ların tepe noktalarından.



Klasik

Shin Megami Tensei: Nocturne
PS2
SMT serisi (Persona'lar da dâhil) Batı'da belli bir popülerliğe ulaştıysa bu şahesere çok şey borçlu.

AKSİYON

Klasik



SHADOW OF THE COLOSSUS
PS4

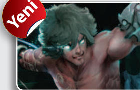
Yıllar boyunca ne muhteşem bir oyun olduğunu duymuşsunuzdur muhakkak ama hani tarif etmesi de zordur neden muhteşem olduğunu. Ortam güzel, savaşlar epik, müzikler bambaşka ama işte farklı bir şey var bu oyunu efsaneleştiren. Oynayan herkesin "Hah şimdi oldu, vay be, buymuş demek ki!" dediği ,oynamayanların anlayamadığı...

Yeni



Dragon Ball FighterZ
PC, PS4, X-One
Arc System Works dövüş oyunu yapmayı biliyor ve anladık ki Dragon Ball da tam onların kalemiymiş.

Yeni



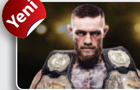
Remnants of Naezith
PC
El-göz koordinasyonunuza güveniyorsanız ve rekabeti seviyorsanız girişmeniz gereken oyun budur.

Yeni



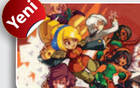
Crossing Souls
PC, PS4
80'ler kafasını sevmek için illa 80'ler çocuğu olmak gerekmiyor, bu oyun da bunun ispatlarından.

Yeni



UFC 3
PS4, X-One
Gerçekçi dövüş oyunlarını seviyorsanız EA Sports'un karma oyunu UFC 3 sizi çok uzun süre götürür.

Yeni



Iconoclasts
PC, PS4, Vita
Sakın ha sıradan bir pikselize oyun olarak algılama hatasına düşmeyiniz. Çok değerli bir hazine Iconoclasts.

Yeni



Tesla vs. Lovecraft
PS2, PS3, Vita
Tesla'yla Lovecraft'ın Crimsonland kafasında birbirine daldığı bir oyunu sevmeyelim de ne yapalım?

Overwatch'ta muhabbeti dönmüşken: Hangi oyunda nasıl bir Türk karakter hoş olurdu?

1. *Civilization'a Atatürk gelsin lütfen. - İPEK*
2. *Fallout gibi post apokaliptik bir oyuna Türk karakter yakışırdı, zor koşullarda hayatta kalmayı iyi biliyoruz nihayetinde. - ESER*
3. *Mount & Blade'e Cüneyt Arkın gelsin! - M. İHSAN*
4. *Şanzelize Alaattin, DJ Ercik, Arnavut Şevket, Dereye Düşen Dayı gibi ünlüleri bir araya getiren bir Celebrity Deathmatch.- EMRE S.*
5. *Şehir simülasyonu oyununda doğal felaket olarak Melih Gökçek olsun isterim. - EREN E.*

Bir oyun karakterini evde besleyebilecek olsan (Kirby falan yani, adam değil..) hangisini isterdin?

1. *Evde Meowth beslemeye hayır demezdim. N'apiyim, kedi seviyorum ben. - ESER*
2. *Don't Starve örümceği isterdim. Evet, ciddi ciddi örümcek fobim olmasına rağmen. - İPEK*
3. *Chocobo isterim şimdi yalan olmasın. Evde beslemesi zor olur ama binip gezmesi eğlenceli. - SABRİ*
4. *Fallout 3 - 4'teki Dogmeat. Kavga etmezlerse yanında Mad Max'ten "köpek" de olsun. - NOYAN*
5. *Charizard ya da Pidgeot gibi sırtına binip gidebileceğim herhangi bir Pokemon olur. Trafiğe katlanamıyorum artık. - EMRE S.*

Steam'in KDV olayı hakkında bir şeyler demek ister misin? İçinde kalmasın.

1. *Yarış oyunlarına MTV, şehir kurma oyunlarına da emlak vergisi gelsin de tam olsun... - M. İHSAN*
2. *E alacaklar tabii. Steam o vergileri ödemeyerek ülkeyi nasıl sömürdü bilmiyorsunuz tabii *buraya /s gelecek* - SABRİ*
3. *Dua edin de Steam kullanmak Lüks Tüketim Vergisi'ne tabi olmasın yakın zamanda. - EMRE S.*
4. *Oynadığımız oyunların her bir saati için de ayrı ayrı KDV ayarlamalarını bekliyorum. - İPEK*
5. *O vergiler bize yol, su, elekt... I ıh, kendimi bile inandıramadım buna. - ESER*

STRATEJİ



Total War: Warhammer II
PC
Total War formülüne fantastik kurguyu harika bir şekilde katan ilk TWW'den sonra yepyeni ırklar ve harita ve de hikâye odaklı bir oynanış!



XCOM 2: War of the Chosen
PC, PS4, X-One
"Bir genişleme paketi zaten harika olan bir oyunu ne seviyelere çıkarabilir?" diyorsanız cevabınız War of the Chosen.



Civilization VI: Rise & Fall
PC
Civilization VI'nın kronik sıkıntılarına dokunmuyor ama çok mantılı ve cuk oturan yeniliklerle dolu.



Unrect
PC
Üssünüzü gelen düşman dalgalarına karşı savunduğunuz, bağımlılık yapıcı mekaniklere sahip bir yerli yapım.



Age of Empires - Definitive Ed.
PC
İyi yaşlandığını söylemek biraz taraflı olur ama zamanında siz de sokakta "wololo" diye geziyorsanız tam bir nostalji bombası.

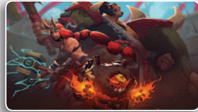
DVO & ONLINE



Destiny 2
PS4, X-One
Oyunda olması gerekip de olmayan çok şey var ama yine de deli gibi oynattırıyor mu kendini? Oynattırıyor.



Black Desert Online
PC
Vay be, Türkiye'de de görecek miydik seni... Son yılların en çok ses getiren DVO'larından BDO'ya nihayet kavuştuk.



Battlerite
PC
Moba'larda uzun sürebilen savaşlardan sıkıldınız mı? Çok hızlı ve çok eğlenceli yapısıyla Battlerite'ı kesin deneyin o zaman.



PlayerUnknown's Battlegrounds
PC, X-One
2017'nin oyun fenomeni sözünde durdu ve yıl bitmeden erken erişimden çıktı. Bu ivmeyle 2018'in fenomeni de olur.



CS2D
PC
Arada farklı bir şeyler istiyor ama yine de CS'ten kopamıyor musunuz? E CS'i 2D oynayın siz de!

YARIŞ & SİM & SPOR



Spintires Mudrunner
PC, PS4, X-One
Zorlu arazi şartlarında yük taşımak için geliştirilmiş canavarları kontrol etmek (veya etmeye çalışmak) değişik bir keyif.



Football Manager 2018
PC
FM yine her zaman yaptığını yapıyor; birçok konuda ileri, birkaç konuda da geri gidiyor ama yine rakipsiz, yine bağımlılık yapıcı.



Project CARS 2
PC, PS4, X-One
Her şey olmaya çalışırken az şey olma hastalığı var biraz Project CARS 2'de. Peki bu onlarca saat lastik eskitmeye engel mi? Tabii ki hayır!

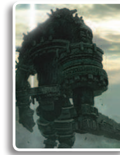


Forza Motorsport 7
PC, X-One
Mikro ödemenin coşması falan derken biraz kalbimizi kırdı ama otomobil sevdalıları için Forza her zaman Forza'dır.

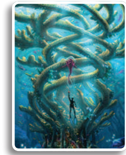


Gran Turismo Sport
PS4
Şu soldaki Online başlığına da yazabilirdik aslında, tek kişilik içeriği neredeyse yok ancak online anlamda ve sürüş anlamında şahane.

AYIN ALTIN OYUNLARI


SHADOW OF THE COLOSSUS


KINGDOM COME DELIVERANCE


SUBNAUTICA

SANAL GERÇEKLİK



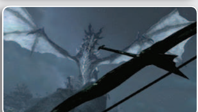
Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Doom VFR
Vive
Yani tabii çekici VR'da Doom oynamak, bildiğimiz Doom'u kopyalayıp yapıştırmamaları, yeni oyun yapmaları da güzel ama...



Fallout 4 VR
Vive
Başka VR oyunlarının uzun zaman önce çözdüğü sorunları barındırsa da hey! Fallout 4 diyorum! VR diyorum!



The Elder Scrolls V: Skyrim VR
PSVR
PSVR'a özgü olduğu için düşük çözünürlük problemi var ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum! (deja vu yaşadınız, çaktırmayın)



L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

MACERA & BULMACA

Subnautica
PC, X-One
Suyun altını üstünden daha ilginç bulanlardansınız hiç düşünmeden dalın. Hem huzurlu, hem gerilimli, müthiş bir keşif oyunu.

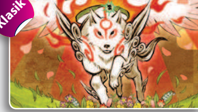
The Station
Win, PS4, X-One
İnsanlık uzaylıları keşfediyor, keşif gemisinden haber alınamıyor, biz de oraya giden bir araştırmacıyız. Gizem unsuru yüksek, çok güzel görünen bir yapım.

The Red Strings Club
PC
Cyberpunk bir dünyada bir barmeniz ve müşterilerimizle konuşuyoruz. Dolu diyaloglar, harika bir hikâye. İnsan bir macera oyunundan daha ne ister?

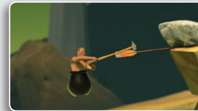
Bridge Constructor Portal
PC
Özgün ve zorlayıcı bölüm tasarımı konusunda sıradan bulmaca oyunlarına ilham kaynağı olabilecek derecede kaliteli.

Knowledge is Power
PS4
"Bilgi yarışması" konseptini hem sorularıyla hem mekanikleriyle çok eğlenceli bir hale getiriyor. Sony'nin Playlink sisteminin basit ve etkili kullanımı.

BİR GARİP OYUN



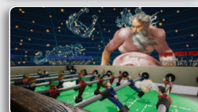
Okami HD
PC, PS4, X-One
"Bir kurt olup fırçanızla etrafı boyayarak bulmacalar çözdüğünüz bir oyun ne kadar iyi olabilir?" diyorsanız cevabı: Oyun tarihine adını yazdırabilecek kadar.



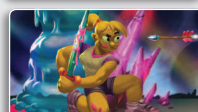
Getting Over It
PC
Efendim bir kazanın içine girmiş çıplak bir adamsınız ve yapışkan çekicinizle tepeye çıkıyorsunuz. Sinir krizi geçirmek isteyenlere...



Absolutely: A True Crime Story
PC
The Stanley Parable'ın yapımcıları bu kez çok feci dağıtmışlar. 10 dakikalık bu oyunumsuyu, saçma şeyleri seven herkes kesin denemeli.



Rock of Ages 2
PC, PS4, X-One
Bob Dylan ustanın da dediği gibi: Like a Rolling Stone! Bir taşsınız ve yuvarlanıp bir yerleri yıkıyorsunuz. İnanılmaz eğlenceli!



Nidhogg 2
PC, PS4
Rakibinizi paramparça edin! 3 saniye sonra tekrar edin! Ve tekrar! Süpe basit ve süper eğlenceli formül ikinci oyunda da işliyor!

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Aşırı yoğun bir ay bizi bekliyor ama DjMax Respect oynamaktan diğer oyunlara bakabilecek miyiz acaba?

Mart '18	
Final Fantasy XV - Windows Ed.	6 Mart
DjMax: Respect	6 Mart
Fear Effect: Sedna	6 Mart
Scribblenauts: Showdown	6 Mart
Warhammer: Vermintide 2	8 Mart
Devil May Cry - HD Collection	13 Mart
Surviving Mars	15 Mart
Attack On Titan 2	20 Mart
Sea of Thieves	20 Mart
Assassin's Creed: Rogue - Remastered	20 Mart
A Way Out	23 Mart
Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	23 Mart
Far Cry 5	27 Mart
Agony	30 Mart
Nisan '18	
Pillars of Eternity II: Deadfire	3 Nisan
Yakuza 6: The Song of Life	17 Nisan
God of War	20 Nisan



READY PLAYER ONE

KOL BOZUK...

EREN ERYÜREKLİ

Her nedense bu filme dair içimde pek bir heyecan yok sevgili Oyungezerler. Hakkında yazılanları okuyorum, fragmanlara bakıyorum, yönetmeni, oyuncuları seviyorum ama film kafamda bir türlü bir yerlere oturmuyor. I-ıh olmuyor. Olumsuz bir giriş oldu ama nedenlerimi izah edeceğim bir bir.

Bu bir roman uyarlaması ve her roman uyarlamasında olduğu gibi burada da epey bir değiştirme / yeniden rolleme (böyle de bir terim yok bence ama, neyse idare edin) mevcut. Bundan çok da uzak olmayan bir gelecekte fosil yakıtlar tükenme noktasına gelmiş, küresel ısınma cezayı kesmiş ve insanlar yokluktan karavanları üst üste yığdıkları alanlarda yaşamaya başlamıştır. Ekonomi yerlerde seyrederken tek kaçış VR tabanlı devasa online rol yapma oyunu OASIS olmuştur. Tabii insanlar varını yoğunu buraya harcadığı için en stabil para dengesi de buradadır ve insanlık böyle VR bağımlısı bir halde yaşarken OASIS'in yaratıcısı James Donovan ölür. Bıraktığı mesajında da der ki; "OASIS'in içinde bir Easter Egg (sürpriz yumurta diyelim biz) mevcut. Onu bulan tüm servetime ve OASIS'in kontrolüne sahip olacak". Tabii yer yerinden oynar ve dünya çapında bir hazine avı başlar. Bizim yağız delikanlımız Wade de bu avcılardan biridir ve hazineye giden yolun ilk anahtarını bulmasıyla olaylar yokuş aşağı hız kazanır.

Bu klasik bir gençlik filmi aslında ve Spielberg'ün eski macera filmlerinin genel izleğini de fazlasıyla hatırlatıyor. Zaten kitapta da onun eserlerine yapılan pek çok atıf, filmlerinden öğeler mevcut. Hatta kitabın 80'lerin popüler kültüründe sevilen ne varsa içinde barındırdığı bir gerçek. Film bu özelliği korurken skalayı günümüze kadar genişletiyor genç izleyicilere de hitap etmek için. Sonuçta evet benim kuşağım filmde Geleceğe Dönüş'ün DeLorean'ini veya Kaneda'nın motorunu görünce heyecan yapsa da gençleri kalbinden vuran savaş sahnelerinde anlık gözüken Tracer oluyor. Yine bu sebeplerden Wade'in yardımcı karakteri değiştirilip Iron Giant'a evrilmiş. İşte tam da bu herkese hitap etme çabası yüzünden fragmanlardan bile belli olan sıkıcı bir karakter galerisine dönüşmüş gibi görünüyor film. Video oyunlarından, başka filmlerden karakterleri bir arada görmek elbette güzel ama onları böylesine karman çorman bir halde kepçeyle boca etmek ne kadar iyi bir fikir onu göreceğiz.

Bir diğer sıkıntı filmin aşırı yapay durması. Tamam film bir VR evreninde geçiyor ve oradaki kısımlar nihayetinde oyun grafiği olarak düşünülmeli. Her ne kadar görseller muazzam gözükse de az evvel bahsettiğim çorba olma hali burada da geçerli. Bu belki de fragmanların "her saniyeye en az on karakter sokalım" çabasından sebep böyle duruyor olabilir. Ama tüm bu görsel efekt curcunasının içinde yapımın kendi odaklandığı karakterlerinin bile güme gideceğini düşünüyorum ben. Warner Bros'un elinde olan neredeyse tüm lisansları bir gövde gösterisi şeklinde bu filmde sunacağını öngörmekle birlikte kitabın 80'ler nostaljisi kıvamındaki naif duygusunun filmin hitap ettiği Z kuşağının zevkleri doğrultusunda bombalanacağını görmek zor değil. İnternet üstündeki genel heyecansızlık da teorimi doğruluyor bir bakıma. Umarım yanılıyorumdur.

Son olarak belirtmekte fayda var ki bu film teknolojinin tüm nimetlerinden faydalandığından bizlere Avatar'ı anımsatacak lakin onun kadar başarılı olmayacak gişede. Spielberg'ün son birkaç filminin de öyle devasa hasılatlar toplamadığı düşünülürse Ready Player One'ın tutmaması halinde yönetmenin o eski şaşalı günlerine dönmek için son şansını kaybedeceği bir sır değil. Hepimizi ters köşe yap be usta!



VİZYON TARİHİ
30/03
2018

YÖNETMEN: Steven Spielberg
OYUNCULAR: Tye Sheridan, Olivia Cook, T.j. Miller, Simon Pegg

GEÇEN YÜZYILDAN VR DENEYİMLERİ

LAWNMOVER MAN (1992)

Stephen King'in kısa bir öyküsünden uyarlanan film çocuk zekâsına sahip bir bahçıvanın ve onu VR sayesinde eğitmeye başlayan bir profesörün öyküsü. Tabii eğitimin ucu kaçar ve iyileşme belirtileri gösteren masum bahçıvan her nasılsa siberden gerçeği etkileyen zihinsel güçler kazanmaya başlar. Filmin VR teçhizatlarının günümüzdekileri hayli andırması tek eğlenceli yanı.



2. THE MATRIX (1999)

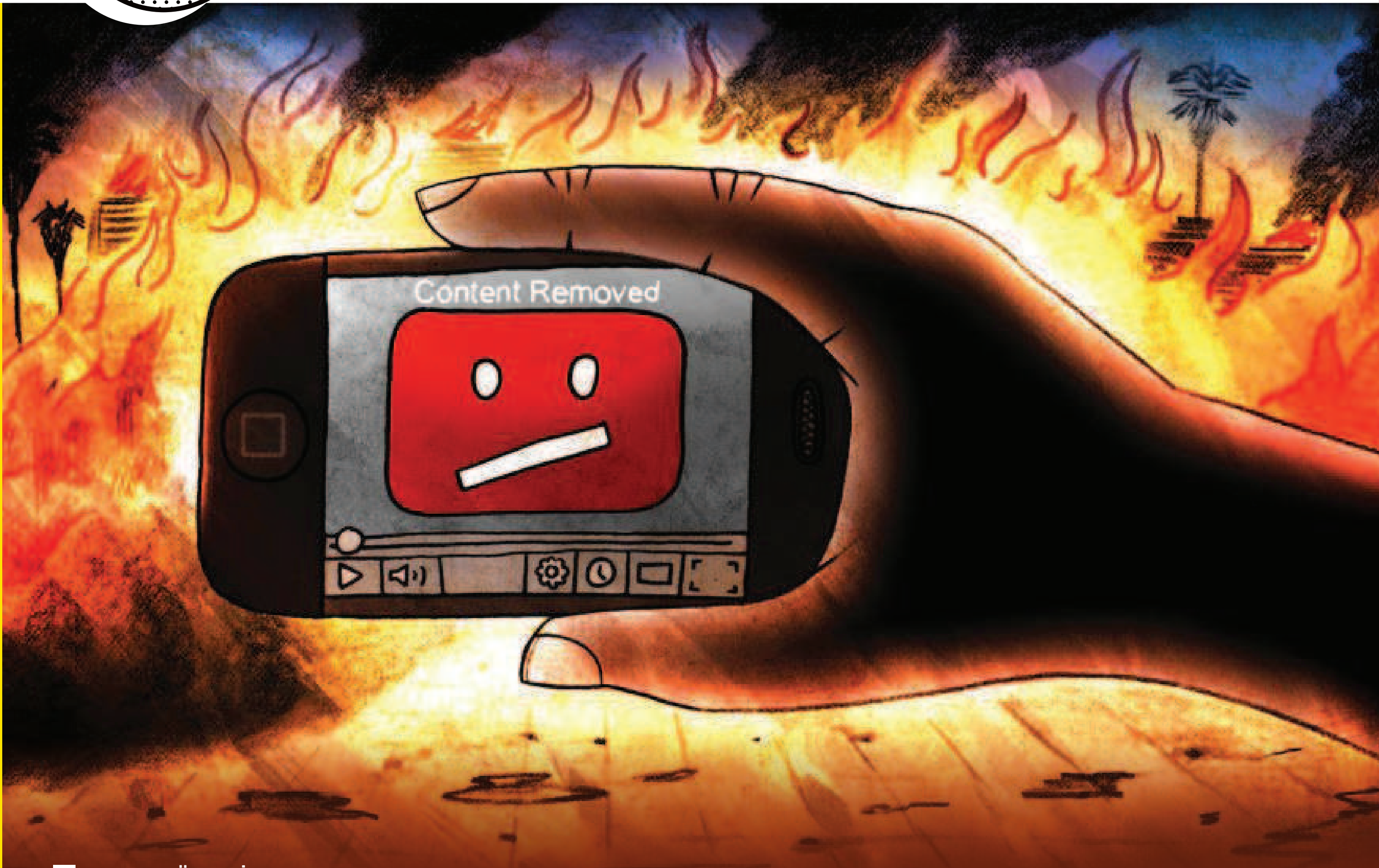
Gelmiş geçmiş en iyi VR temalı film budur desek yanlış olmaz. Yaşadığı dünyayı sürekli sorgulayan Neo'nun gizemli Morpheus'la tanışıp Seçilmiş Kişi olma yolundaki öyküsü teknolojinin karanlık tarafını dibine kadar işlerken sinema tarihinin en unutulmaz karelerinden bazılarına da ev sahipliği yapıyordu.



3. EXITENZ (1999)

Body Horror türünün gediklisi yönetmen David Cronenberg'in bu tuhaf filmi yeni yayınlanan bir oyunun ilk test sürüşüne yaratıcısıyla birlikte katılan bir grup insanın rüya mı gerçek mi ayırt edemediğimiz öyküsünü anlatıyordu. Organik VR cihazlarıysa görmelere seza.





EREN ERYÜREKLİ

RTÜK'TEN İNTERNET İÇERİKLERİNE MÜDAHALE MI GELİYOR?

Kediciklerin laneti üzerimizde

Geçen ayın en büyük patırtısı RTÜK'ün internet içeriklerini denetime tabii tutma, gerekirse yasaklama yetkisine kavuşması üzerine koptu hatırlarsanız. Yasak ve RTÜK sözcüklerini duyan internet ahalisi de doğal olarak ayaklandı ama mevzubahis yasa teklifinin asıl çıkış noktası bambaşkaydı.

Biliyorsunuz Adnan Oktar isminde varlığını her nasılsa sürdürebilen ve sefahatin doruklarında yaşayan bir tarikat lideri mevcut ülkemizde. Onun internet üzerinden yayın yapan ve hayli tartışmalı programları gelen şikâyetler üzerine incelemeye alınmış ve onlara kısıtlama getirilmesi adına da bu tasarı hazırlanmış. Kısacası kediciklerin faturası hepimize patlayacak gibi. TBMM genel kurulunda yasalaşan tasarıya tepkiler verilmiş elbette. Bir yasaklama olacaksa bunun usule uygun olması gerektiği ve gelişen teknolojiye karşın 4. Murat tarzı yasakların çözüm olamayacağı yönünde beyanlar verilmiş.

Bu noktada tasarı yasalaşmış durumda olsa da bu denetlemelerin nasıl yapılacağı, neleri kapsayacağı muallakta halen ve olasılıklar da hayli göz korkutucu.

Şöyle düşünün; diyelim ki birisi gitti Netflix'te izlediği bir şeyden rahatsız oldu ve bunu şikâyet etti RTÜK'e. "Pat diye ceza kesilebilir mi acaba?" gibi sorular insanın aklına geliyor hemen. Yalnız şu da var ki Netflix ve benzeri servisler paralı ve izleyicinin tercihi olarak kullandıkları servisler. Aynı şekilde hizmet veren Digiturk ve Dsmart'a RTÜK dokunmuyor lakin buralarda bile zaman zaman bazı içeriklerin oto-sansürlendiğini biliyoruz. Benzeri bir durumu Netflix gibi servislere dayatırlarsa onların da pekâlâ buradan çekip gitmeleri sürpriz olmaz.

Bir diğer meseleyse YouTube içerikleri. Burada "herhangi bir değer üretmeyen içeriklerin biraz hizaya gelmesi/getirilmesi gerekiyor" ile "kimse milletin eğlencesine karışamaz, zaten memleket sürekli kasvet, gerilim" arasındaki felsefi bakış açısı ayrımı söz konusu elbette. Lakin ilk kategoridenseniz bile kabul etmelisiniz ki; RTÜK derse hop senin şu videonda şöyle içerik varmış o kanalı kapat, öyle bir durumda o yasa direk çöpe atılmalı ve adı bir daha anılmamalıdır. Zira yasaklamalar hep daha sert geri dönüşlerle delinmiştir tarihte. O kadarını da bi' zahmet görecektir diye umut ediyorum yetkililer.

Sonuç ne olursa olsun komple yasaklamalara gidilmeden ve kimse büyük zararlara uğratılmadan bu denetimler uygulanabilecek mi gerçekten? Ama yok bu olmasın, şunu kaldırın önümden, senin kaşının üstünde sivilce var vs. gibi mazeretlerle kanallar kapatılmaya, yayınlar engellenmeye başlarsa da işin rengi o hiç de sevmediğimiz kahverengi tona doğru değişecektir.

"DENETİM" BAZEN GEREKLİ, AMA ÇOĞU ZAMAN ÇIKAR İÇİN KULLANILAN, TEHLİKELİ BİR KAVRAM.

THE WITCHER
DİZİSİNDEN MÜJDELİ HABER GELDİ

Şaka maka Netflix'in The Witcher dizisi adım adım gerçek olma yolunda ilerliyor dostlar. Son gelen habere göre dizinin senaristi Lauren Schmidt Hissrich ilk bölümün senaryosunu bitirmiş durumda ve çıkan sonuçtan da hayli memnun görünüyor. Yazarın sıkı bir The Witcher hayranı olduğu ve hem romanları hem de oyunları baz aldığı biliniyor. Tabii bunlar daha başlangıç, henüz projeyle adı anılan ne bir oyuncu ne de yönetmen mevcut ama benim tahminim yaz aylarında çekimlerin başlayacağı yönünde. Bir de hepimizin aklında dolanan o malum soru var: Geralt'ı kim oynayacak? Yanıt için fazla beklemeyeceğiz gibi.



UFAKTAN INFINITY WAR ISINMA TURLARINA BAŞLAYALIM MI? İLK GELEN BİLGİLERE GÖRE FİLMİN SÜRESİ 2,5 SAAT OLACAKMIŞ. EH, HER KARAKTER 1 DAKİKA GÖZÜKSE ANCAK YETERDİ ZATEN.



STRANGER THINGS'E
KARAKTER DOPİNGİ

Biz yeni Stranger Things sezonunu beklerken gelen haberleri de şöyle bir paylaşalım. Öncelikle diziye 3 yeni karakter eklenecek. Bunlar hırslı ve olaylara kulak tıkayan bir belediye başkanı, kendi çıkarlarından başka bir şeyi umursamayan gazeteci ve tatlı komşu Ayşe Teyze şeklinde. Belediye başkanı özellikle ilginç olur zira bu olayların epey büyüyeceğini gösterir. Eh ikinci sezon düşünüldüğünde bu kadarını bekliyorduk zaten. Bunun haricinde 3. sezonun 8 bölümden oluşacağı, daha tuhaf ve karakter tabanlı olacağı da gelen bilgiler arasında. 2019'u bulur tabii çıkması.



WEINSTEIN İFLAS EDİYOR

Beklenen bir şeydi bu zaten ve nihayet oluyor. Harvey Weinstein'ın Hollywood'u sallayan ve kadınların genel isyanı ve yaşadıklarını ifade etmeye başlamasıyla devam eden skandalı sonunda şirketine mâl oldu. Yaklaşık 500 milyon dolar olarak düşünülen satış anlaşmaları tarafların reddi üzerine gerçekleşmeyince Wienstein Company'nin sonu da ufukta gözüktü. Daha önceki plana göre eğer satış gerçekleşseydi şirket kardeş Bob Weinstein'ı kurulda tutup çoğunluğu kadın olan üyelerce devam ettirilecekti. Şirketin elinde olan film haklarıysa Sony ve Lionsgate gibi firmaların ağzını sulandırmaya devam ediyor. Tarantino'nun çoğu filmi, Oscar ödüllü The Artist, King's Speech gibi pek çok yapım şimdi alıcısını bekliyor.



D&D'DEN STAR WARS FİLMLERİ GELECEK

Dungeons & Dragons değil yanlış olmasın. Game of Thrones dizisinin yaratıcıları Dan Wiess ve David Benioff'tan bahsediyorum. İkili geçtiğimiz ay yeni gelecek Star Wars filmleri için Kathleen Kennedy'le anlaştıklarını ve oldukça heyecanlı olduklarını duyurdu. Yalnız karışıklık olmasın, onların yapacakları filmler episodik olanlardan veya The Last Jedi'ın yönetmeni Rian Johnson'ın üçlemesinden (ki ben o filmlerin iptal edileceğini düşünmekteyim) farklı olacak. İkili Game of Thrones'un son sezonu biter bitmez bu işe girişecekler. Benim tahminim Star Wars ne kadar karanlık olabilirse o denli karanlık filmlerin bizi beklediği. Tabii bir yandan Star Wars markasının gitgide galaksinin çok çok uzak noktalarına sürüklendiğini de düşünmüyor değilim.

Sparrowhawk GED

FANTAZYA İÇİNDE BİR GERÇEKLİK TINISI

HAZAL ÇAMUR

"Tek bir dağdan oluşan Gont Adası büyücüleriyle ünlüdür."

...diye başlar Yerdeniz Büyücüsü. Şüphesiz ki onlar arasında en ünlüsüyse Çevik Atmaca adlı gündelik adın sahibi, gerçek ve saklı adıyla Ged'dir. Bir keçi çobanı olan küçük bir çocukken ilk kez teyzesinden öğrendiği isimlerin lisanıyla yırtıcı kuşları kendine çağırarak Çevik Atmaca adını alır. Gerçek adını aldığı günse o artık Ged'dir.

Biz Ged'in nasıl *"büyük adam"* olacağını ta başından biliriz. Çocukluğundan bahsedildiği satırlarda gün gelip Başbüyücü unvanına layık olacağını ve adına yazılmış şarkılarla hikâyelerin Yerdeniz'i turlayacağını öğreniriz. Başka hiçbir fantastik evrende görülmeyen türden bir manaya sahip olan bir Ejderha Efendisi olacağını duyarız. Ama Ged'i böyle basit anlamlara indirgemek ona büyük haksızlık olacaktır. Yanlış duymadınız. Bunca şaşaalı unvanına karşın Ged asla bir unvanlar bütününe indirgenemez.

Peki o zaman nedir onu özel kılan? Nedir onu tanımlayan? Ya da nedir "Ged olmak"?

Ged demek her şeyden önce büyümek demektir. Ne kadar muazzam bir güce sahip olursa olsun, düşe kalka, hata yapa yapa, genç yaşta böbürlenip tepetaklak çakılmak demektir. Ged, son derece gerçektir. Var olduğu fantezi dünyasında kendisi gerçekliğin ateşiyle parıldar. O gerçek bir insandır. Sevabıyla, günahıyla. Bundan gayrı Ged demek hata yapmak demektir. Kudretli olmanın büyüme yolunda aynı büyüklükte hatalara ve etkilere sahip olması demektir. Ged demek içine kapanmak demektir. Hatalardan ders alıncaya kadar kendi kabuğuna çekilip kendi gücünden korkmaktır. Kozayı yırttığındaysa tamamlanmış ve olgunlaşmış bir adam bekler bizi. En büyük hocası Ogion'a ona geldiği gibi, *"bir aptal olarak"* döner. Çocukluktan ergenliğe, oradan gençliğe giden yolda tıpkı gerçek bir insan gibi düşmesi gereken her çukura düşmüş, yapmaması gereken her şeyi yapmış, ama yetişkinliğe giden yolda alması gereken her dersi eksiksiz tamamlamıştır. Böylece onu Ejderha Efendiliği bekler. İsimlerin lisanında konuşup



sadece canlıların değil, nesnelerin bile gerçek adıyla, doğadaki adlarıyla konuşarak onlara ulaşır. Fakat unutulmamalı ki yeterince pişmiş olan Ged, büyücülerin yetiştiği Roke Adası'nın Başbüyücüsü, bunu neredeyse hiç kullanmaz. Çünkü bilir ki, *"Bir mum yakan, bir gölge yaratır"*. Tıpkı zamanında Şekil Değiştirme Ustası'nın ona öğütlediği ve onun dinlemediği gibi.

Duvarı aşar Çevik Atmaca, ölüler diyarına giden sevilenleri geri getirmeye çalışır. Kendi yanık teninin aksine bembeyaz tenli, sarı saçlı barbarların ülkesinde yobazlığa meydan okur. Bir kadın getirir Yerdeniz'in kalbine. Kendisinin evlenmesi büyücülüğünden ötürü yasaktır ama Yerdeniz onun sayesinde Tenar'la ve onun kudretiyle tanışır. Ama Ged'den öğrendiğimiz dersler asla bitmez. Çünkü Ged demek aynı zamanda bırakmak demektir. Bırakmanın zayıflık demek değil, bırakabilecek kadar güçlü olmak olduğunu bir kez daha onun gerçekliğinde tecrübe ederiz.

Çevik Atmaca, tanrısız bir fantastik dünyada, Segoy adlı yaratıcıya asla tapılmayan ama saygı duyulan düzende harlı bir ateştir; fakat asla tanrısal değildir. Bundan dolayıdır ki geçtiği her yerde ışısa da her şeyi değiştiren kendisi değildir. Gücünün büyüklüğüne rağmen kimi şeyler asla değişmez. Başbüyücü, Ejderha Efendisi, Çevik Atmaca Ged de bunun farkındadır. Bu da onu fantastik alemin en gerçekçi kahramanlarından yapar.

YERDENİZ'DE "EJDERHA EFENDİLİĞİ" NE DEMEK?

Sanılanın aksine bir ejderhayı alt etmek, hele hele öldürmek hiç değildir. Tamamen farklı paradigmalarla işleyen Yerdeniz'de Ejderha Efendiliği, bir ejderha tarafından konuşmaya değer bulunmak demektir. Mesela Ged'le konuşan ilk ejderha Yevaud, Ged'e cevap verdiğinde ona kurduğu bütün cümleler aşağılama içerir. Fakat bundan sonrası tıpkı bir satranç maçı gibi ilerler. Bir ejderha size cevap verecek kadar gücünüzü değer gördüyse ağızdan çıkacak her kelime özenle seçilmeli, gereksiz konuşulmamalıdır. Çünkü sözlü bir savaş başlamış demektir ve kadim bir varlığı bir satranç maçında yenmek yenilir yutulur cinsten değildir.

Unutulmamalıdır ki bu evrende ejderhalar sadece yaradılış lisanında, yani isimlerin dilinde konuşur. Fakat onların ana dili yaradılış lisanı olduğu için konuştukları dil büyülü etkilere neden olmaz.



Nasıl bu kadar gerçektir peki Çevik Atmaca? Ben bunu yıllarca yaratıcısı Le Guin'in 3 çocuk büyütmüş bir anne olmasına bağladım. 3 bireyi hayata hazırlamış bir kadının, insanın tüm yaşam evrelerini özümsemesine ve üzerine kendi tecrübelerini de koymasına yordum.



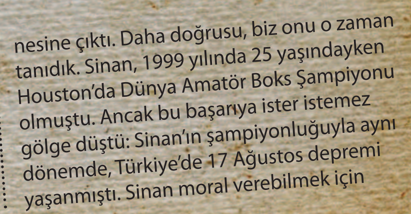
SİNAN ŞAMİL SAM

BOĞAZ'IN BOĞASI

YİĞİT TEZCAN

Karpatların Maradona'sı (Hagi), Türkiye'nin Zidane'ı (Sergen Yalçın) gibi tabirleri sıkça duyarız. Bu adamları kişilikleri değil, sadece yaptıkları işte ülkelerinin en iyisi oldukları için birbirine benzetiriz. Bu açıdan, Sinan Şamil Sam'a da Türkiye'nin Muhammad Ali'si desek hataya düşmüş olmayız. Amacım abartmak falan değil; aksine ben, bu adamın hakkını, kelime sayısının sınırlı olduğu bu satırlarda verememekten korkuyorum.

Sinan Şamil Sam, "Boğaz'ın Boğası" (Bull of the Bosphorus) olarak profesyonel boks sahnesine çıktı. Daha doğrusu, biz onu o zaman tanıdık. Sinan, 1999 yılında 25 yaşındayken Houston'da Dünya Amatör Boks Şampiyonu olmuştu. Ancak bu başarıya ister istemez gölge düştü: Sinan'ın şampiyonluğuyla aynı dönemde, Türkiye'de 17 Ağustos depremi yaşanmıştı. Sinan moral verebilmek için



bölgeye ziyarete gitti. Bu, Sinan'ın, birçok şahidin de doğrulayacağı gibi yardımsever ve insancıl kişiliğinin bir göstergesiydi.

Amatör boks ve profesyonel boks bambaşka iki dünya. Birisinde kafanızda koruyucu kaskla, diğerinde ise hiçbir koruma olmadan dövüşüyorsunuz. Sinan, Almanya'dan yaşayan babasının da önerisiyle, artık boks sahnesini ele geçiren, neredeyse tüm organizasyonları, kemer dövüşlerini düzenleyen Almanya'ya profesyonel boks yapmaya gitti. Bunun yerine olimpiyat yolunu seçip 1992 Gençler Dünya Şampiyonluğu, 1993 Avrupa Şampiyonluğu ve 1999 Amatör Dünya Şampiyonluğu'nun yanına bir de olimpiyat şampiyonluğu ekleyebilirdi.

Almanya'ya gitti ve hiç vakit kaybetmeden profesyonel boksun basamaklarını tırmanmaya başladı. 2002 yılında, ilk 15 maçta yenilmeden karşısına çıktığı Saleta'yı yedinci rauntta nakavt ederek Avrupa Şampiyonu unvanını (EBU) aldı. 2003 yılında, bir yıl sonra Mike Tyson'ı da nakavt edecek olan Danny Williams'ı teknik nakavtla yenmesi çok konuşuldu. Daha sonra sırasıyla ABD'de Juan Carlos Gomez'e ve Avrupa Şampiyonluğu unvanını korumak için çıktığı maçta Luan Krasniqi'ye kaybetti.

Tam gaz yükselişte olan bir WBC Dünya Şampiyonu adayıyken bu maçları neden kaybetti, hâlâ bilmiyorum. Boksta kesin tespitler yapmak zor. Antrenman süreci, yaşanan hastalık ve sakatlıklar maç sonuçlarında büyük rol oynayabiliyor. Sinan 2004 yılına dört galibiyet sıkıştırdı. Bunlardan sonuncusu, kemerini iki yıl boyunca dört unvan maçında da korumayı başaran Denis Bakthov'a karşı teknik nakavtla alındı. 2005 yılında iki defa kemerini korumayı başardı ancak yılın sonunda, yakın geçen maçta unvanını Maskaev'e puanla kaybetti.

Ne var ki Sinan, ağır sıklet dünyasının elit grubundaki yerini almıştı. Maskaev'in unvanını savunmayıp WBC Dünya Şampiyonluğu'nun peşinden koşması nedeniyle, George Arias dövüştü ve kemerini geri aldı. 2006 yılında yaptığı iki maçta da unvanını korudu. Sonra, 2007 yılında önüne çıkabilecek en büyük fırsat geldi: Eğer kemerini Oliver McCall'a karşı korumayı başarabilirse, dünya şampiyonluğunun peşine düşecek, o dönem IBF (International Boxing Federation) ve IBO (International Boxing Organizastion) gibi boks federasyonlarının unvanlarını elinde tutan Wladimir Klitschko'yla unvan maçına çıkacaktı.

Burada biraz duralım, zira boks federasyonu ve unvan meselesi biraz karışık. Son yıllarda işin biraz cılkı çıktı. Federasyonların yıllar içinde değişen (değişmeye de devam ediyor) prestij sıralamaları ve farklı farklı kemerleri var. Federasyonlar; bir de üstüne Avrupa, Kıtalararası vs. unvanlar derken iş içinden çıkılamaz bir hal alıyor. Ben de şahsen çıkamıyorum.

Sonuçta Sinan kendisini profesyonel boks dünyasının zirvesine taşıyacak müsabakanın ön şartı olan müsabakada Oliver McCall'la dövüştü. Bu maçın ülke insanına nasıl tanıtıldığını ve ne kadar önemli görüldüğünü daha dün gibi hatırlıyorum. Öyle bir hava vardı ki, Sinan sanki kesin kazanacak ve dünya şampiyonu Klitschko'yla dövüşecekti. Sinan maça iyi başlasa gözünün altı açıldı. Akan kan, daha sonra da sol gözünün kapanması yüzünden görüşünü kaybetti ve maçın büyük kısmında tek gözüyle dövüşmek zorunda kaldı. Sonuç da malum... Sinan bu maçı puanla kaybetti. Karşısındaki McCall yaşlı da olsa henüz işi bitmemiş, kariyerli ve deneyimli bir boksördü; ancak bence, kariyer eğrileri ve form durumlarını da düşünürsek, Sinan'ın gözü açılmasa o maçı kazanması muhtemeldi.

SİNAN, MCCALL'U YENSE NE OLURDU?

Sinan o kritik maçta unvanını korusa ne olurdu? Misal Wladimir Klitschko'yla karşılaşsa, kazanabilir miydi? Kaybettiği dört rakibinden üçünün bir uçtan diğer uca kol genişliği ortalamanın üzerinde uzundu (2 metrenin üzerinde). Bu "reach" diye tabir ettiğimiz kol uzunluğu meselesi, taktik dövüşebilmek ve dövüşü sol direklerle yönetebilmek için çok önemli bir fiziksel özellik. Klitschko da bu niteliğe sahipti, üstelik stil ve ekol olarak da Sinan'la benzeşiyordu. Yani Sinan, stili kıyaslanabilir, en az kendisi kadar teknik ve akıllı, buna karşılık bir de olağanüstü fiziksel avantajları olan birisiyle dövüşecekti. Ama biliyoruz ki, sadece tek bir yumruk bile, bütün dünyanın seyrini değiştirebilir.



Sinan kariyerinde dört maça daha çıktı ve tümünü kazandı. Paolo Vidoz'a karşı kazandığı son maçı, ilk çıkışını yaptığı EBU'nun kemerini kazanmak ve WBC Akdeniz kemerini korumak içindi. 2008'de, 34 yaşında, kendi deyimiyle "yeter" dedi. Yapacağını yapmıştı. "Belki daha iyisini yapabilirdim" dedi Sinan yıllar sonra, "ama yapabileceğimin en iyisini yaptığıma inanıyorum."

Sinan, kariyerindeki 35 maçın 31'ini kazandı ve dört yenilgi gördü. Dört yenilginin hiçbirinde de nakavt olmadı. Bu dört dövüşün hiçbirinde Sinan'ı boks yapamaz ve ezilir bir halde görmedik.

Artık bütün vücudu dökülüyordu. Kendi ifadeleriyle fıtık ameliyatı olmuş, gözünün altına 56 dikiş atılmış, ellerinden ve omuzlarından ameliyat olmuştu. Yine bu dönemde ilk karaciğer rahatsızlığı da baş göstermişti. Bu konuda karışık bilgiler var: Sinan'ın bokstan emekli olduktan sonra çok fazla içki içtiği biliniyor; buna karşılık kendisi aynı zamanda doğuştan Hepatit B hastası. Yine karaciğer nakli beklediği dönemdeki doktoru da karaciğerdeki hasarın darbelerden kaynaklandığını söyledi. Ben burada şahsi fikrimi belirtmeyeceğim. Ancak doğuştan Hepatit B olmasının bütün yaşananlarda etkisi çok büyük.

Sinan aslında her vatandaşın yapması gerektiği gibi, karaciğer naklini bekledi. Öne alalım dendiğinde, kabul etmedi. O, her maçına ülkenin sorumluluğunu sırtlayarak çıkmış, kazanarak herkesi mutlu etmeyi ve gururlandırmayı görev bilmişti. Hastalığına rağmen, dünyanın en çok disiplin ve fiziksel dayanıklılık isteyen sporunun, en güçlü yumruklarının atıldığı ağır siklet arenasında güçlü bir şekilde var oldu.

Elbette ki fiziksel olarak yetenekliydi; ancak geldiği nokta bana kalırsa yeteneğini aştı. Ona 31 profesyonel maçı kazandıran iradesi, tekniği ve akıllı dövüşmesiydi; fiziksel yeteneği değil. Bu manada boksun perspektifiyle de birebir uyum içinde geçirdi hayatını; değerlerinden hiç ödün vermeden, önüne sunulan hayatı en iyi şekilde yaşadı.

Yolun sonuna geldiğine "profesyonel boksörlük kiralık katillik" dedi, "dövüşmek için para almış iki adam ringe çıkar ve halk da bunu izler." Buna karşılık son yayınlanan görüntülerinde gözlerine baktığımda ne bir gıdım pişmanlık, ne abartı, ne de itiraz gördüm. Hatta "Eskisi gibi daha sağlıklı, daha dinç, daha agresif ve daha çok para kazanan bir insan olmak isterdim. Ama yaptım bitti" bile dedi. Daha ne yapacaktın? Bu sözleri söylerken bile boynu bükük, McCall'a kaybettiği için ülke insanından özür diler gibiydi sanki. Yeterince yaptın Sinan, hiç merak etme. Huzur içinde yat.

BOKS, TEKNİK VE KARAKTERDİR

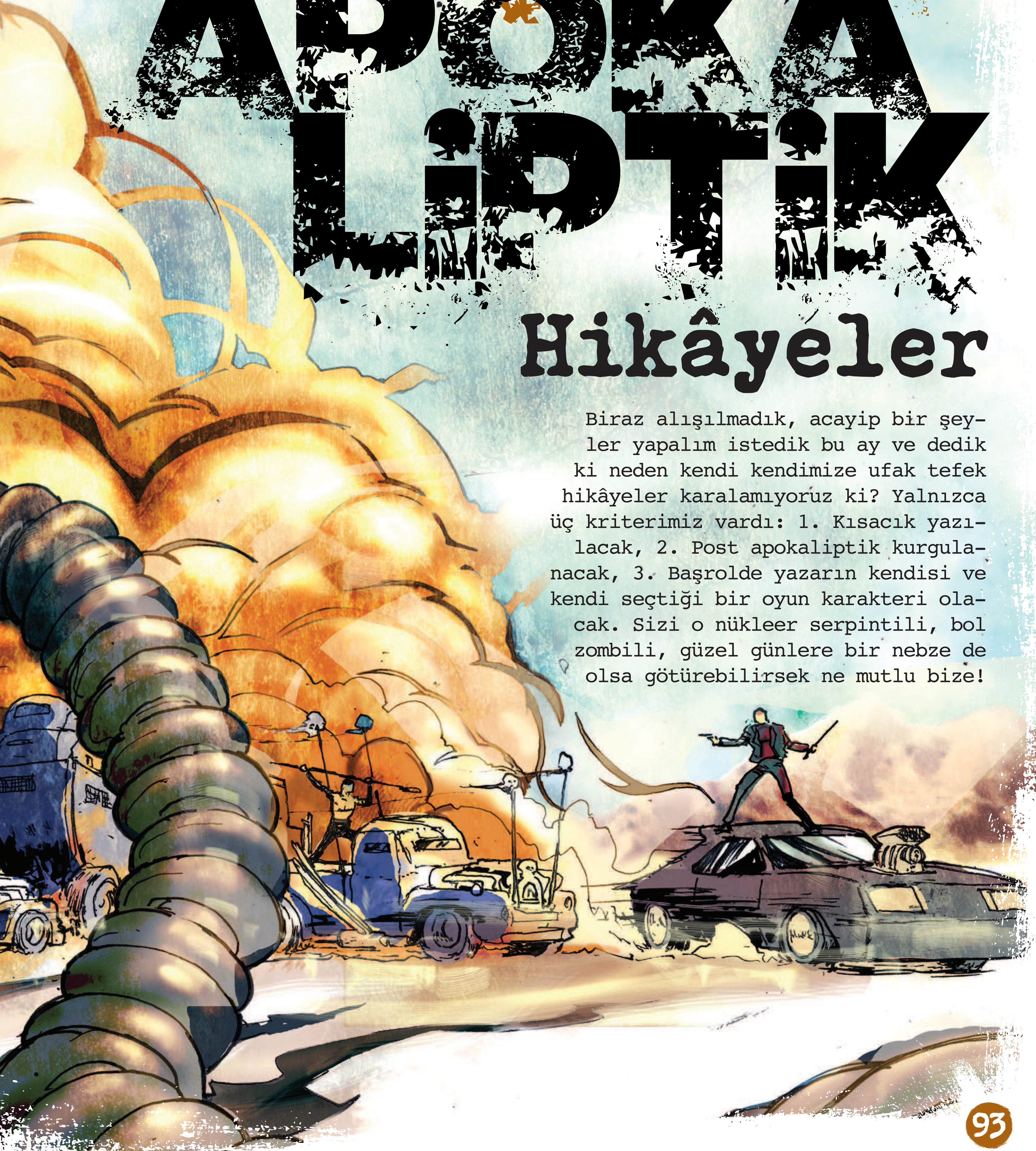
Boksla ilgili çok yanlış anlaşılan bir şeyden bahsetmek isterim: Birçok insan, profesyonel kariyeri boyunca Sinan'a baktığında formsuz veya kilolu olduğunu düşündü. Sinan aslında oldukça teknik, çevik ve zeki bir boksördür. Vahşice yumrukların savrulduğu bir arenada ne zekâsı diyebilirsiniz belki; ancak boks, ciddi bir strateji oyunudur. Olağanüstü bir adanmışlık ve konsantrasyon ister. Bir disiplindir boks; size sıradan görünen bir sol direğin arkasında, yıllar süren bir tekrar ve emek vardır. Tekniği kazanmak için verilen onca emek insanın kişiliğine de yansır; işte bu yüzden Sugar Ray Leonard, Muhammad Ali, Oscar De La Hoya gibi karizmatik karakterler ortaya çıkar.





POST APOKALİPTİK Hikâyeler

Biraz alışılmadık, acayip bir şeyler yapalım istedik bu ay ve dedik ki neden kendi kendimize ufak tefek hikâyeler karalamıyoruz ki? Yalnızca üç kriterimiz vardı: 1. Kısacık yazılacak, 2. Post apokaliptik kurgulanacak, 3. Başrolde yazarın kendisi ve kendi seçtiği bir oyun karakteri olacak. Sizi o nükleer serpintili, bol zombili, güzel günlere bir nebze de olsa götürebilirsek ne mutlu bize!



DELİ MAKSUT

Sonunda oldu. Onca oyunun, kitabın ve filmin ardından kıyamet gerçekten de koptu. Üstelik buna ne nükleer bombalar sebep oldu ne de kitleleri zombilere dönüştüren gizemli bir virüs… Yıllardır gözümüzün önünde olan ama bir türlü kabul edemediğimiz gerçekler yok etti bizi: Kıtlık. Enerji ve yiyecek kaynaklarının tükenişi. Küresel ısınma. Son derece sıradan ama bir o kadar da ölümcül şeyler…

Şimdi eskiden İzmir'in ilçelerinden biri olan bu yerdeki bir kum tepesinin (Kum tepesinin!) üzerinde oturmuş, geçen gün yıkık evlerin birinde bulduğum kâğıt parçalarına bu satırları yazıyorum. Sanki biri onları okuyabilecekmiş gibi… Eh, sanırım eski hayatıma tutunma çabası bu, yazarlık günlerime. Sadece birkaç yıl önce bilgisayarımın başına kurulup oyun oynayabildiğimi düşünmek ne tuhaf! Oysa şimdilerde tek derdim hayatta kalabilmek, su bulmak. Yarına çıkabileceğim bile meçhul.

O olmasaydı bu kadar yaşayamazdım kesinlikle. Adı Maksut. Ama o Max diyor kendine. Mad Max. Tipi de benziyor hani. Hatta bir kolu kesik deri ceketi ve deli cesareti de öyle. Motor sesleri duyuyorum, yağmacılar geliyor. Şerefsizler yine suyumuzu çalmaya çalışacak! Kum alsın onları! Ya başarırlarsa? Ya bugün ölürsem? Koruduğumuz kadın ve çocuklara ne yaparlar sonra. Allah'ım, neden geldi bunlar başımıza? Neden?!

Maks… Max beni çağırıyor. Kendinden çok emin, soğukkanlı. Bakışlarında bana cesaret ve güven aşılayan bir şeyler var. Hayır… pes etmek yok. Ölürsem en azından iti bir şey yaparken olacak bu. Gelin bakalım yağmacı köpekler. Gelin, burada sizi bekleyen iki çılgın var. ■ M. İHSAN

SOHBET

"Kıyamet fazla abartılıyor" dedi bilgiçce bakan gözleriyle ve ekledi; "Ben yalnızca uygarlığın ilerlemesi için gerekeni yaptım".

Elbette 7,6 milyar insanın yaşanan nükleer savaştan dolayı 1 milyara düşen sayısı pek iç açıcı bir durum değildi ve dünya eskisinden çok daha yoksun ve yaşanmayacak bir yer haline dönmüştü. Benim hayatta kalışım tamamen ülkemden bıkıp uzak bir diyara yolculuk yapma kararımın sonucuydu ve verdiğim hem en iyi karar hem de en kötüsüydü. İyiydi zira halen hayattaydım, kötüydü çünkü tüm sevdiklerimin ani gelen ışıkla tuzla buz oluşunu ekranlardan seyretmiştim. Ha tabii artık televizyon falan kalmamıştı.



Yaşam Avustralya ve Asya kıtasında devam ediyordu. Ani yolculuğum beni Hindistan'a getirmişti ve yıkık dökük Tac Mahal'in, yani ülkenin yaralı kalbini temsil eden bir zamanların o muhteşem sarayının önünde onu gördüm. İnce yapılı ve kısa boyluydu, lakin çevresine yaydığı enerji dağları yerinden oynatabilir gibiydi. Öylece oturuyordu, ben de yanına gidip karşısına oturdum. Uzaklarda halen devam eden yangınların kızıl izleri yüzlerimizi yalarken sordum:

"Neden yaptın?"

Gülümseyerek yüzüme baktı ve "ben yapmasam başkaları yapacaktı" dedi. "Zira eğer bir dünya barışı düşlüyorsak bunun çaresini yalnızca genç kuşaklar bulabilir. Ben onlara her şeyi yeniden inşa edebilecekleri bir gelecek verdim sadece".

"Tamam da bunun için 'her' şeyi yok etmen gerekmiyordu sanırım?"

"Tüm var olanlar yok olur ve yok olmuş her şey de yeniden kurulabilir" dedi huzurlu bir sesle.

Ne diyebilirdim ki. Mantığı hep üstün gelecekti veya onun deliliği bana mantıklı geliyordu artık. Yanından ayrılırken son kez dönüp baktım, gülümsüyordu. Eserinden memnundu. "Eh bir kişi bile mutluysa kıyamet o kadar da kötü olmamalı" diye düşündüm.

Yine de eklemeden duramadım:

"Yalnız o son hidrojen bombasını atmayacaktın Gandhi Efendi."

Omuz silkti. ■ EREN E.

Dogmeat'le tanıştığım gün...



Annemin büyükbabasının yaşamı boyunca kurduğu hayali gerçekleştirmeme az kalmıştı. 21. yüzyılın ikinci yarısında, tüm kara parçalarını istilâ etmeye kararlı asfalt ve beton yığınları arasında, nefes alınabilecek, halen kesilmemiş ağaçlarla çevrili, bir yönü dağa diğer yönü atıklarla kirlenmiş denize bakan bir araziye, kendi imkânlarımla küçük bir kulübe inşa ediyordum yavaş yavaş. Aşırı kalabalık yüzünden bir semtten diğerine ulaşmanın olanaksızlaşmaya başladığı büyük şehirden ayrılmıştım yıllar önce. Çatıda, kulübenin kiremitlerini dizerken, dağın ardından patlamayı andıran bir ses duydum, gri, bulut benzeri bir duman kütlesi göğe doğru yükseliyordu. Aldırmayıp işime devam edecektim, ama bir süre sonra merakımı yenemeyeceğimi kabul ettim. Yanıma çekiç, tornavida biraz da ilkyardım malzemesi alarak dağın yakın yamaçlarına doğru tırmanmaya başladım. Kalın gövdeli bir çam ağacının arkasında beni izleyen, dikkatli bir çift göz vardı. Dört ayaklı bir canlıydı bu, bir köpek, sanırım Belçika ya da Alman çoban köpeği dedikleri cinsten, dik kulaklıydı, kurda benziyor ve anladığım kadarıyla bana dostça bakıyordu. Yaşamımın yetişemediği geçmişte, günlüklerini okuyup hayranlık duyduğum annemin büyükbabasının döneminde bilgisayarda oynadığı bir oyunda, başkahramanın rastladığı köpeğe benziyordu aynı, ben de o köpeğin ismini verdim, geçici belki de kalıcı yeni dostuma: ***Dogmeat.***



Yeni dört ayaklı dostum heyecanla yeryüzünde artık iyice azalmış toprağı koklayarak tepeyi tırmanıyordu, ben de takip ettim. Dağın zirvesine vardığımızda, aşağıdaki beş şeritli otoyolun motorlu araçlarla tamamen kaplanmış olduğunu gördüm, etrafta hiç insan yoktu, yaşam belirtisi de yoktu. Yürüyerek iki saat mesafedeki kasabanın bulunduğu batıya çevirdim adımlarımı, Dogmeat merakla havayı kokladı...

NOYAN

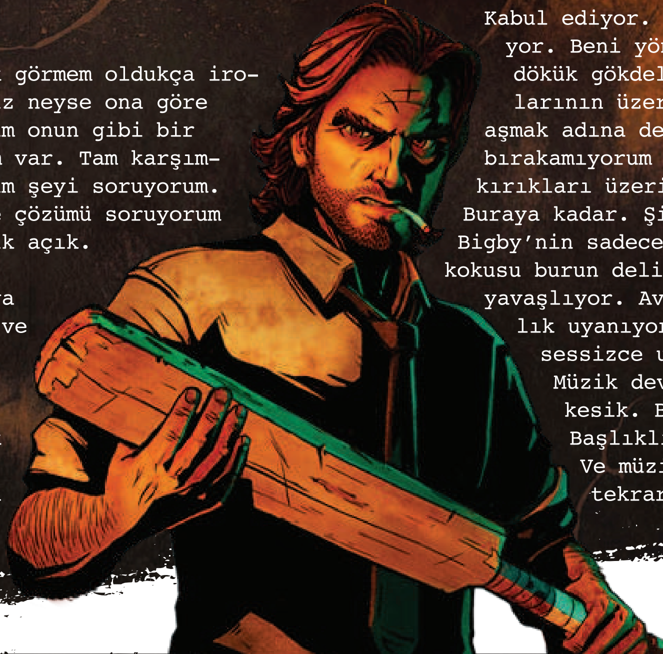
Gösteri devam etmeli!

Çevirdiğim avuç kadar müzik kutusunun demir aksamı etime batıyor. Ama durmak yok, kolu çevirmeye, şovu devam ettirmeye ant içtim. Ben şimdi bırakırsam müzik kesilir ve istilacım üzerindeki büyü bozulur.

İstilacımı Bigby olarak görmem oldukça ironik. O anki duygularımız neyse ona göre şekil alıyorlar ve benim onun gibi bir dedektife çok ihtiyacım var. Tam karşımda dururken ona aradığım şeyi soruyorum. Onları defedecek yegâne çözümü soruyorum korkmadan. Düşmana. Açık açık.

Müzik kutusu tıkırdamaya devam ediyor, dinliyor ve şaşırtıcı biçimde cevaplıyor. Ama yorgunum artık. Takatim kalmadı. Kutuyu düşürürsem ıslık çalarak devam ederim sanmıştı. Fakat o zaman konuşamam. Sonrasını hiç düşünmemiştim. Sevdiğim o kadar çok kişiyi kaybettim ki yaşamıma biçtiğim değeri bugün karaborsaya sattım adeta. İşte Bigby, bir dedektif. Ona çözümü bulmasını söylüyorum. Kabul ediyor. Ediyor, çünkü müzik devam ediyor. Beni yönlendiriyor. Yürüyoruz. Yıkık dökük gökdelenlerin altında, moloz yığınlarının üzerinden atlayarak. Yıkıntıları aşmak adına destek almak için müzik kutusunu bırakamıyorum bile. Devrilmiş bir binanın cam kırıkları üzerinde duruyorum. Devam edemem. Buraya kadar. Şimdi durursam her şey biter. Bigby'nin sadece bir hayvana ait olabilecek kokusu burun deliklerimden sızıyor. Ellerim yavaşlıyor. Avcının gözlerinde kana susamışlık uyanıyor. Gözbebekleri dolunay olup sessizce uluyor. Gözlerimi kapatıyorum. Müzik devam ediyor. Ağır ağır. Kesik kesik. Büyük Kötü Kurt'a karşı Kırmızı Başlıklı Kız olarak o anda donuyoruz. Ve müzik kutusunun çarkları kendini tekrar alıyor.

HAZAL



Güneş'in Tanrısı



Salt Lake City'ye yerleştirdiğimiz kameraların saniyeler içerisinde devre dışı kalışını izledik duvardaki ekrandan. Hangisi önceydi? Kamera sensörlerinin ışıktan yanışı mı, yoksa patlamanın etkisinin kameraları toz zerrelerine mi çevirmesi mi?

Hızlı bir hesap: 28. otoyolun yakınlarında, Yuba Gölü'nün doğusundaydık. Biraz üstünde bulunduğumuz tepe bizi dezavantajlı durumda bırakıyordu. Ama Salt Lake City'den de en az 150 km uzaktaydık. Serpintinin bize ulaşması...

"Kaçmamız imkânsız" dedi Lara. Ben hesaplamalara boğulmuşken o kalkmış, perdeyi aralayıp içeriye bir miktar güneş ışığının girmesini sağlamıştı. Lara'nın sağ eli eski Aztek seremoni asasını sıkı sıkıya tutuyordu. Huitzilopochtli'nin gözlerinin yerindeki taşlar daha da parlaktı artık. Ölen her bir ruh, Güneş'in Tanrısı'nı besleyen bir başka öğündü adeta.

"Ne kadar vaktimiz var?" diye sordum, aslında ciddi bir cevap beklemeyerek. Bu görevin tek yön olduğunu ikimiz de biliyorduk zaten. Tam ben bu soruyu sormuşken bilgisayardan bir uyarı sesi geldi. Görünüşe göre kameralar ve onlara bağlı sensörler her şey yok olmadan önce son bir veri yollayabilmişti. "İlginç" diye düşündüm. Böyle bir manyetik karmaşa içerisinde verinin yolunu bulması bile şaşırtıcı.

Lara'nın bilgisayara dönüp verileri derlemesi birkaç dakikasını aldı. Bense kettle'da biraz su ısıtmaya koyuldum. Suyun sesi ve klavye tuşlarının parmaklara karşı isyanı hariç, kulübe tümüyle sessizdi. Lara bilgisayardan çekilip sırtını kanepeye yasladığında, gözleri benim üstümdeydi. Bir süre, belki saatler gibi gelen dakikalar boyunca birbirimize baktık. "Hidrojen mi?" diyerek sessizliği ben bozdum. "Tahminen Castle Bravo" diyerek yenisini o inşa etti.

Neyse ki bu seferki sessizlik kettle'ın hazır oluş sesiyle kısa kesildi. Hızlıca iki fincana Twinings çayları koydum, üstlerine suyu ekledim, birini Lara'ya uzattıktan sonra kendimi kanepeye, onun yanına bıraktım. Zamanımız azdı, son saatlerimizi de güzel değerlendirmemiz gerekiyordu. Elimdeki çay fincanını bilgisayarın bulunduğu sehpaya koydum, Lara'nın gözlerinin içine baktım. O kahverengi gözler insanı adeta hapsediyordu.

"Aztek ikiz tapınak mimarisinin çekiciliğini hâlâ anlamıyorum" dedim alaycı bir şekilde. Lara, sanki yıllardan sonra ilk kezmişçesine gülümsedi, fincanını sehpaya bıraktı ve anlatmaya başladı... ■ **SARP**



RUH HASTASI

"Dünyamızı kıyamete sürükleyen Üçüncü Dünya Savaşı'nın üzerinden henüz beş sene ya geçti ya geçmedi. Bitmek tükenmek bilmeyen hırslarımız, bildiğimiz anlamıyla insanlığın sonunu getirmişti. Ama az sayıda hayatta kalmayı başaranlar olarak dahi hâlâ savaşıyoruz; üstelik yeni-eski demeden savaş teknolojilerini tekrardan işe koşup, aynı hayasız iştahla birbirimizin kanını dökmeye devam ediyoruz. Ne derler bilirsin günlük: Savaş, savaş hiçbir zaman değişmez.

Ama bizler değiştik işte! Bir kere ayaklarımız kayboldu artık, eskisi gibi o siperden bu sipere koşayım, oradan oraya yuvarlanayım yok yani. Sürüne sürüne, üstelik sırayla alıyoruz düşmanın kellesini. Bazıları bu yeni görünüşümüz ve tekrar uyanan katliam açlığımızın Andy Davidson isimli gizemli bir bilim insanı tarafından insanoğluna verilmiş bir ceza olduğu görüşünde. Kim bilir? Bir de bir takım mı ne varmış? 17 falan diyorlar ama...

Ama asıl anlayamadığım şu ara sıra havadan düşen gizemli kutular ve garip su hareketleri. Müdafaamızı güçlendiren araç-gereçler ya da karşı tarafı un ufak edecek kitle imha silahları buluyoruz bu kutuların içerisinde. Sular da bazen bir anda yükselerek bizi yutuveriyor. Tam "bu sefer oldu, öldük artık" derken, tekrar başka bir cephede açıyoruz gözümüzü. Promete gibiyiz aslında, her seferinde bucaksız işkencemiz tekrar başlıyor. Sanırım birileri bizimle fazlasıyla eğleniyor! Bilemiyorum günlük; ama sanırım artık bilmek de istemiyorum. Çok ama çok yorgunum..."

İhsan A. sıranın kendisine geldiğini fark ederek, not almakta olduğu günlüğünü bir köşeye bıraktı. Zaten arkadaşı bir önceki elde bazukasını ateşlerken rüzgârı hesap edemeyerek yanlışlıkla İhsan A.'nın canını fazlasıyla yakmıştı, bölük olarak daha dikkatli olmaları gerekiyordu. Evet kıyamet sonrası her şey fazla tuhaftı; ancak İhsan A. en çok, insanları "sevimli" kurtçuklara dönüştürecek bir biyolojik silah tasarlayan o ruh hastasının kim olduğunu merak ediyordu. ■ **İHSAN A.**

Voodoo maymunları

Melee Adası'nın tepesinde oturmuş, denizi izliyordum. Ara sıra kulağıma gelen tuhaf homurtular dışında her şey sessizdi. Gökyüzünde doğal olmayan, kırmızımsı bir renk vardı. Yine ister istemez o günü hatırladım. Her şey çok çabuk olmuştu...

Scumm Bar'da eski dostum Guybrush'la birlikte grog içiyor, korsanların söylediği neşeli şarkıları dinliyorduk. Sıradan bir akşamdı. LeChuck'tan yıllardır hiç ses çıkmamıştı, hepimiz huzurluyduk. Birkaç grog'tan sonra Guybrush'tan yine o eski hikâyeleri dinlemek istedim. Büyük bir zevkle anlatmaya başladı. Tam gençken grog içebilmek için nasıl sahte kimlik çıkardığını anlatıyordu ki dehşet verici bir sesle sarsıldık. Sarhoş korsanlar haricinde herkes bardan dışarı fırladı. Her taraf kıpkırmızıydı, uzaktan yoğun dumanlar gözüküyordu. Daha önce hiç almadığım tuhaf bir koku alıyordum. Herkes yere yatmış, elleriyle kulaklarını kapatmıştı. Maymunlar... Her yandan dehşet verici maymun çığlıkları yükseliyordu. Nefes almak gittikçe zorlaşmıştı. Her şey kararmadan önce hatırladığım son şey Guybrush'ın adanın iç kısımlarına doğru koştuğuydu.

"Artık tamamen kurtulduk sanıyordum." Guybrush'ın sesiyle anılarımdan sıyrıldım. "Meğer yıllardır sinsi sinsi uğraşıyormuş."

LeChuck, takıntılı olduğu voodoo yoluyla hayata dönmek ve yeniden başımıza bela olmaya çalışmış ancak yaptığı deneyler sırasında büyük bir voodoo patlaması olmuş, bu da çevredeki her şeyi korkunç bir şekilde değiştirmişti. Hatta yavaş yavaş biz de değişiyorduk sanki. Guybrush her zamanki alaycılığını ve neşesini kaybetmemişti her şeye rağmen.

"Hadi biraz neşelen artık" dedi, "Hatırlasana neleri atlatmadık ki? Yine üstün yeteneklerimle her şeyi yoluna koyacağım."

Ama ben bu sefer pek umutlu olamıyordum. Çevredeki tuhaf homurtu sesleri iyice yükselmişti. Guybrush yüzünde ilk kez gördüğüm bir ifadeyle omzumun arkasını işaret etti.

"Arkanda! Üç kafalı maymun!"

Yavaş yavaş arkamı döndüm... Guybrush bu sefer doğru söylemişti. ■ İPEK

Kırmızı düğme

"Sence de yeterince saklanmadık mı?" diye sordu John Marston şapkasını düzelterek, bir yandan da ağzındaki tütünleri çiğniyordu. Dile kolay bir haftadır aynı kulübenin içerisindeydik; erzakımız artık bitme noktasına gelmişti. Dışarıya çıkmaya çekiniyorduk ama buna korku demeyelim bence. Hayatta kalma içgüdüsüydü bu, ya da kaçınılmaz olanı geciktirmek. Öleceğimizi biliyorduk, asıl soru bunun ne zaman gerçekleşeceğiydi.

Arada bir tozlu pencerenin arkasından belki bir hareket yakalarım umuduyla bakıyordum ama kimi kandırıyorum ki? Çabamızın nafile olduğunu çok iyi biliyor ama çaktırmamaya çalışıyordum işte. Sanırım yiğitlik böyle bir şey, ölümden korktuğunu belli etmemek.

Beklemek ve belirsizlik insanın sinirlerini felç ediyor. Bu sürede en iyi öğrendiğim şey bu oldu. Yeterince saklanmadık mıymış... Nereden bileyim lan ben? İkimiz de bu lanet olasıca dört duvarın arasına sıkışıp kaldık işte. Sanki senden fazlasını mı biliyorum? Bunlar son günümüz mü, yoksa son saatlerimiz mi, onu bile bilmiyorum ki.

Yanılmıyorsam son bombanın üzerinden on altı saat geçmiş olmalı. Radyolar sessizliğe bürünmeden önce ölü sayısının üç milyar civarı olduğunu duymuştuk. Üç milyar... Bunların tümü de delinin biri benim kırmızı düğmem daha büyük dercesine nükleer füzeleri havalandırdığı için gerçekleşti, insanın inanası gelmiyor. Kim bilir havada şu an bir yerlere düşmek için bekleyen kaç bomba daha var.

O korkunç sesi tam da o an duyduk işte. Birbirimize baktık, tek kelime etmedik ama ikimiz de zamanın geldiğini anlamıştık. John elini uzattı, sıkıca tokalaştık ve kulübeden dışarı çıktık. Bomba çok da uzak olmayan bir yere düşmüştü. John şapkasını çıkarıp göğsüne indirirken gülümsüyordu, "en azından karıma ve oğluma kavuşacağım" dedi. Dev mantar bulutu önümüzde şekillenmeye başlarken hiç ses çıkarmadım, toz dalgası üzerimize gelirken usulca gözlerimi kapattım. Hissettiğim son şey etlerimin kemiklerimden ayrılışı ve o belli belirsiz yanık kokusuydu. ■ ESER

YEM

Yerdeki kırık tabelanın üzerine basarak kendimi duvarın üzerinden apar topar diğer tarafa fırlattım. Sırtımı soğuk duvara yasladığımda soluk soluğaydım.

"Hedef görüşümde. Sakın kafanı çıkartayım deme!"

Kalbim boğazımda atmaya devam ederken telsizdeki sese itaat ettim. Çıkartıp ne yapacaktım ki zaten?

"Hayatta kalmak için… su peşinde koştuğumuz günleri değil de… spor olsun diye… zerg avladığımız günleri hatırlıyor musun?" diye sordum nefesimi geri kazanmaya çalışarak.

Telsizden neşeli bir kahkaha geldi. Şu an içinde bulunduğumuz durumla o kadar tezattı ki…

"Ben bunu da spor olsun diye yapıyoruz sanıyordum."

"Eh, en azından birimizin neşesinin yerinde olduğunu görmek güzel…"

Telsizden cevap gelmedi, derin bir sessizlik vardı.

"Sarah?"

Sessizlik birkaç saniye daha devam etti. İyiye alamet değildi bu.

"Sarah?"

Derken… TAKK! Tek bir el ateş sesi sessizlikte yankılandı.

"Sarah!"

Hâlâ cevap yok.

Birkaç saniyelik daha sessizlikten sonra önce omzumdaki eli hissettim; hemen ardından da Sarah'nın kıyafetindeki kamuflajın kapanma sesini duydum.

"Hedef indirildi. Bu onlara bizim kamptan su bidonlarını çalmamayı öğretir."

Sıkıca topladığı kızıl saçları serbest bıraktı ve omzuma hafifçe vurdu.

"Hedef olma ve dikkat dağıtma konusunda iyi iş çıkarttın ama; hakkını vereyim."

Belindeki kemere asılı matarayı çıkartıp bana uzattı. Kendiminkinin kaçış sırasında delinmiş olduğunu o zaman fark ettim. Bana uzattığı mataradan bir yudum aldıktan sonra ben de güldüm.

"Benim için bir zevkti, tatlım… Her zaman öyle."

■ CAN

MESİH

Burnuma ölüm kokusu geliyor. Uzun süredir aşina olduğum bir koku bu. Aşağı kattan adamlarımın çığlıklarını duyuyorum. Onca zamandır yaptıklarımız düşünülürse er ya da geç bu şekilde biteceğini biliyordum zaten. Çığlıklar yerini duvarlara sıçrayan kan seslerine bırakıyor ve ardından da kısa süreli bir sessizlik hâkim oluyor ortama. Merdivende bir çift ayak sesi duyuyorum sessizliğin sonunda. Anlaşılan o ki sıra bana geliyor.

Son kez dönüp hasta eşime bakıyorum. Anlaşılan o tatlı nefesini az önce son kez vermiş. Diyorum ya, ölüm kokusunu nerede olsa tanırım. Uzun süredir çektiği acıyı hatırlayınca hangimizin gerçekten kurtulduğu sorusu geliyor aklıma. Lakin hayatta kalma dürtüsü beni bile ayağa kaldırıyor ve celladımı karşılamak için kapının eşiğine dönüyorum. Uzun boylu, oldukça kaslı, kara sakalı bütün suratını kaplamış korkutucu bir adam bu. Fakat yüzünde bir mutluluk ya da zevk emaresi yok. Sadece yapması gerekeni yapan bir adamın bakışı bu. Bir dakika, ben bu adamı tanıyorum! Felaket sonrası insanlarının yeni mesih olarak gördüğü Kenshiro değil mi bu?



Hiçbir işe yaramayacağını bildiğim halde bir yumruk sallıyorum. Benimle alay edercesine kenara çekilip işaret parmağıyla iki kaşımın arasına kuvvetle bastırıyor. "Sen çoktan öldün" diyor ve gene aynı duygusuzlukla dönüp odadan çıkıyor. Buradaki işi sona erdi.
Kafam kendi kanımla şişip patlamadan önceki son saniyelerimde uzun süredir ölümcül bir hastalıkla boğuşan karımı hayatta tutabilmek için yaptıklarımı gözden geçiriyorum. Başka hasta insanlardan çaldığım o ilaçlar, karşı koymaya çalışanlara yaptığım eziyetler, yağmalar… Kenshiro'nun sözü aklıma geliyor ve gülümsüyorum, gerçekten de ben aslında çok uzun zaman önce ölmüşüm.

Son yaptığım benden önce eşimin canını aldığı için tanrıya teşekkür etmek oluyor. Hâlâ oralarda bir yerlerde ve beni duyabiliyorsa tabii... ■ EMRE S.

Çaylak

Dünyanın hep iyiye evrileceğine inanan bir insan olarak hayatta kalan azınlık içinde bulunmam neye bağlı diye soracak olsanız cevabım 'şans' olur. Yaşadığını bile bilmediğim bir efsaneyle bu şartlar altına karşılaşmak da dört ayak üzerine düşme alışkanlığımın sonuçlarındandı.

Ağır aksanının ardından ne söylemek istediğini anlayan tek kişi olarak kendimi bir anda yardımcısı olarak buluvermiştim. Muhtemelen grupta umursayacak bir şeye sahip olmayan tek kişi olmam da elindeki kötü malzemeden çıkarabileceği en iyi şeyin ben olduğuma onu ikna etmiş olmalı. Yarı eğilmiş halde arkasından giderken en son ne zaman tıraş bıçağı gördüğümü ve nasıl olup da sakallarının o kendine has kesimini hâlâ koruyabildiğini sorguluyordum kendi içimde. Dökük sıva ve mermi deliğinden oluşturulmuş bir duvarın yanından geçerken durmamı işaret etti. Askere gitmemiş biri olarak el hareketlerini nasıl bu kadar iyi anlayabildiğimi düşündüren birkaç hareketle anlaştık. Hayatıma mâl olabilecek şekilde yanlış anlamadıysam içeride 3 kişi vardı, ben önden gidecektim, sadece dikkatlerini dağıtıp bu yaşlı kurda güvenecektim.

Söyleneni yaptım. Küçük gecekondunun kapısını alışılmış bir korkusuzlukla çalıp, saçı sakalı birbirine girmiş ve her nasılsa daima kötücül görünmeyi başaran bir surat ifadesiyle kapıyı açan silahlı adama yiyecek ve içeceklerle ilgili birkaç ezberlenmiş şey zırvaladım. Price her zamanki gibi nasıl olduğunu anlayamadığım bir hızda ortadan kaybolmuştu. Ev sahibinin tetik parmağı kaşınmaya başladığında ben de hafiften paniklemeye başladım ama olaylar yeterince gerginleşmeden ensesinden giren bıçakla değişen yüz ifadesi içime bir rahatlama doldurdu. Artık görmeye alıştığım ölüm, üzerime fışkıran koyu kanın yarattığı rahatsızlığın onda birini bile yaratmadı. Price cesedi yana devrilen adamın üzerinden "aferin" anlamına geldiğini düşündüğüm bir saniyelik bir bakış atıp nasıl girdiğini anlamadığım dağınık binayı aramaya döndü, ben de yüzümdeki kanı kol yenime silerek arkasından girdim.



"Şu işe bak sen."

Price'ın konuşma başlattığı çok sık olmadığından onu memnun eden şeyin ne olduğuna bakmak için yanına gittim. Dudaklarının arasına yeni bulduğu puroyu sıkıştırmış, annesini emziren bir bebeğin mutluluğuyla dumanı içine çekiyordu. Odayı işe yarar bir şeyler bulmak umuduyla ararken aynı mutluluğu bende neyin yaratabileceğini düşündüm. Dudaklarımdaki demir tadı cevabı bariz kıldı.

"Biliyor musun, şu an bir sabun için adam öldürebilirdim."

Price bir an durakladı, ve hiç yapmadığı bir şey yaptı. Cevap verdi.

"Ben de öyle." ■ **TARIK**

VASİYET

"Bu mektup sağlam kalırsa ve tabii okumak için hayatta kalan biri olursa bilsin ki bu pişmanlıkla ölümü bekleyemedim. Her şey ama her şey gözlerimin önündeydi. Tüm ipuçları… Ambardaki şifreli mesaj, denizaltı kaptanının esrarengiz ölümü, limandaki hareketlilik... Kahrolası bir subay çıplak ve ölü bulunmuştu. Üstelik yanında hemen hemen aynı ebatlarda sivil giysilerle! Peki ben ne yaptım?

Sirenler çalmaya başladı. Artık yalnızca birkaç dakikası var. Milyonlarca insan hayır milyarlarca insan yok olacak. Benim yüzümden. Tek bir deli terörist. Tek bir deli terörist nasıl tüm bu yıkıma sebep olabilir? Üstelik onunla konuşmuştum bile.
Hiçbir şey fark edemedim, hiçbir şey. Küçük bir kızın kaybolan aptal kedisini bulmakla meşguldüm! Vasiyetimdir, herkes bilsin. Gözümün önündekini göremedim. Mesleğimin yüz karası oldum. Dünyanın sonunu hazırladım. Tüm yaşananlar benim yüzümden. Daha fazla bekleyemeyeceğim. Bu hislerle ölümü beklemek ölümden beter. Her şey benim yüzümden. Özür dilerim."

Uzaklarda oluşan mantar bulutu bir anlığına odayı aydınlattı. Tavandan sallanan cesedin yanında eski, ahşap bir çalışma masası vardı. Sandalyenin arkasına asker yeşili bir pardösü ve aynı renkte bir fötr şapka asılıydı. Masanın üzerinde, dağınık kâğıtların arasındaki intihar mektubunun yanında ise bir iş kartı duruyordu: Dedektif Fırtına. ■ **EGE**



Grinin Warden tonu

"Beni hiç affedebildin mi?"

Yüzünde yapmaması gereken bir şey yapmış gibi utangaç bir gülümseme vardı, yapmaması gereken çok şey yapmıştı.

"Niye ki? Âşık olduğum adamı krallığa layık gördüm, o da soylu biriyle evlenmesi icap ettiği için beni terk etti alt tarafı." demedim tabii.

"Bak Alistair" dedim, sesimde istem dışı bir sivrilik vardı. Elimi elinin altından yavaşça çektim.

"Aradan yıllar geçti. Bir önemi yok bunların artık."

Yoktu. Peşi sıra gelen afetlerle harabeye dönmüş Denerim'de, bir zamanlar hanın olduğu yerde karşılaşmıştık; çaresiz bir kral ve sönmüş bir kahraman. Geçmiş, gelecek, taç, taht, aşk anlamsızdı. Tek önemli olan şey şu an hayatta kalmaktı.

Yüzü düştü. Yıllardır bu soruyu düşündüğünü görebiliyordum, hapsolmuştu. Affetmediğimi söyleyip bir küfür etsem bile bundan daha iyiydi. Belirsizlik en kötüsü.

"Öyle olması gerekti. Kızgın değilim."

Hafifçe gülümsedi. "Bitmiş bir adama son günlerinde huzur bahşettin."

"Saçmalama." Kibarlığa ayıracak vaktim yoktu. "Son günlerin olduğunu nereden çıkardın?"

Düşünüyormuş gibi kaşlarını çattı. "Birkaç aydır yaşanan aksaklıklardan olabilir. Saray ölüme dayanıklı değil. Çok söyledim kıyamet yalıtımı yapmalarını ama ne çare. İnsanlar beni her zaman ciddiye almıyor, biliyorsun."

Elimde olmadan sırıttım. İnsanların bıraktığınız gibi kalması tuhaf bir şey.

"Pes etmemeyi öğrendin sanıyordum."

Cevap vermeye fırsatı olmadı, kulakları sağır eden o gök gürültüsü girmişti araya. Telaşla ayağa kalktı.

"Başlıyor. Çabuk, gidelim!" Kolumu yakaladı, kıpırdamadığımı görünce bana baktı. İlk kez sahiden göz göze gelmiştik.

"Beni beklerler. Yeterli yiyeceği buldum zaten, geldiğim tünelden döneceğim."

"Saray…" Lafını bitirmedi. Bana güvenen insanları terk etmeyeceğimi tahmin etmiş olmalıydı. Veya saraya gidip kraliçe ve oğluyla çay içmekten keyif almayacağımı.

"Bir gün yine görüşeceğiz" dedi gülümseyerek. Şimşekler çakmaya başlarken başımla onu onayladım, sonra aksi yönde koşmaya başladım. Uzun vedalar gereksizdi, görüşürdük nasılsa. ■ **MERVE**



CYRO UYKU

"Immmm... Bu sarsıntı da ne... Neler oluyor...?"

Kapsülün ısıtma sistemi hızla çalışıyordu ve bir süre sonra kapak açıldı. Son yıllarda birkaç yıllığına cyro uykuya yatmak bayağı yaygınlaşmıştı, heyecan olur diye bir yıllık bir uykuya yatmıştım ben de. Kapsülümü bir yerlere taşımış olabilirler miydi? Tozdan fazla bir şey görünmüyordu ama etraftaki çorak arazi, yıkılmış binalar falan pek tanıdık sayılmazdı.

Düşünecek fazla zamanım olmadı, dev bir metal yığını aniden önüme büyük bir gümbürtüyle düştü. Gözlerimi kalkan tozdan korumaya çalışırken önümde dikilen figürü fark ettim. Bana şaşkınlıkla bakıyordu. Yani en azından gözlerindeki sargıdan ne kadar bakabiliyorduysa.

"Sen de kimsin?" diye sordum.

"Model 2B. Sen... bir insansın."

Bu da ne demekti şimdi? Ağzım açık boş boş bakarken o da hızlıca etrafı ve uyku kapsülümü taradı.

"Cyro uykuya yatmışsın. Bu hangi yıldaydı?"

"... 2026."

"... İnsanların hormonel ve zihinsel tepkileri hakkında bilgim sınırlı olduğundan bu bilgilerin sende yaratacağı etkileri isabetli olarak tahmin edemiyorum ancak başka tehlikeler yaklaşmadan seni üssümüze götürmeliyim ve bu nedenle şu an için bulunduğun durumu özetlemeyi hızlı bir şekilde gerçekleştirmem gerekiyor. Cyro uykun sırasında bir şeyler ters gitmiş olmalı. 11.945 yılındayız. Bu geçen zaman içerisinde düşman uzaylı ırklar dünyaya saldırdı ve insan ırkının tamamına yakını yok oldu, kalanlar da gizli bir sığınakta saklanıyorlar. İnsanların silahları olarak biz androidler, uzaylıların makineleriyle uzun süredir savaş halindeyiz."

İfadesizce, dik dik bakıyordum 2B'ye. Şok yaşamam gerekirdi sanırım ama gayet de sakindim ilginç şekilde. Belki de izlediğim, okuduğum, oynadığım onca şey beni böyle olağanüstü durumlara mental olarak hazırlamıştı, kim bilir? Ama enteresan da bir duygu vardı içimde, hafif hafif bir gülme geliyordu, nedenini anlayamadım, bastıramıyordum, durduramıyordum...

"...hah ahahh haha ahAH AHAHAHAHHAHH AHHHHHAHAHAHAHHAHAH!!!!!!!!" ■ **ÖMER**

Göt Prens

İzmir'i kavuran büyük patlamadan sonra dünün gökyüzüne haşmetle yükselen binaları bugün içi boş yıkık iskeletlere dönüşmüştü. Muhtemelen atomik bir saldırıdan bahsettiğimi sanıyorsunuz? Hayır… Her ne kadar yıkıcı bir patlama olsa bile silah biyolojikti ve asıl hedefi canlılardı… Özellikle insanlar…

Birkaç saat önce büyük mağazaların yeraltı depolarında serpintiden etkilenmemiş erzak arayışı içindeydik. Şimdiyse Prens'le beraber arkamıza dahi bakmadan yüksek binaların daracık sokaklarında canımız için tüm gücümüzle kaçıyorduk. Pislik herif maymun gibi akrobatikti ve her adımında beni masaldaki kaplumbağa gibi geride bırakacak şekilde hızlı koşuyordu. Önüne çıkan yıkık çöp kutularının üzerinden atlarken sanki bana nispet yaparmışçasına geriye doğru gözlerimin içine baktı. Arkamdaki homurtular halen kesilmemişti, on dakika öncesi gibi yüksek değillerdi ama halen duyabiliyordum. Bu çöl maymununa ayak uyduracağım derken bacak kaslarım en ufak lifine kadar yanıyor ve her an kramp girerek koşmayı keseceklermiş gibi acıyordu.

Yolu tıkayan çöp kutularının üzerinden tırmanırken Pers Prens'ine beni ektiği için süslü küfürler ediyordum. Kendimi zar zor öbür tarafa attım.

"O şeyler de neydi öyle? Ağızlarından yeşil salya akıttıklarını gördün mü?" diye sordu hayretle. Ben de hayret içindeydim çünkü beni ekmemişti.

"Mumya ne biliyorsun, değil mi?"

"Evet."

"Bunlar da mumya ama sargısızlarından. Anlayacağın ölüler."

"Bu iyiye alamet değil" dedi ve kolumdan sertçe tutarak beni kaldırdı. Ölülerle ilgili hikâyeleri duyuyorduk ama şimdiye değin onlarla karşılaşmayacak kadar şanslıydık. Ne olur ne olmaz diye bir belediye otobüsünün içine erzak istifliyorduk.

"Planı biliyorsun, işler boka sararsa 'beni cehennemden çıkar seferi' otobüsüne atlayıp, teleferiğe doğru yola çıkıyoruz."

Anladığımı belli edercesine başımı salladım. Elimizdeki erzaklar, tohumlar ve bir miktar silahla beraber teleferikle tepeye çıkacaktık. Tamamen yerleştikten sonra teleferiği etkisiz hale getirecektik. Ölülerin oraya tırmanması imkânsız diye düşünüyorduk… Hemen koşmak istemesini anlıyordum ama kolumu bu kadar sert çekmesine gerek yoktu! "Sakin ol!" diye bağıracakken etime kızgın iğnelerin yavaş yavaş battığını hissettim. Acı kolumdan tırmanarak beynimin içinde havai fişek gibi patladı. Gözyaşlarımın buğulu perdesi arkasından Pers Prensi'ni gördüm, yüzü şaşkındı ve o öbür kolumu tutuyordu. Başımı çevirdim ve çöpten beline kadar uzanıp kolumu iştahla kemiren çarpık figürü gördüm.

Prens diğer kolumu bıraktı...

"Üzgünüm…" dedi ve koşmaya başladı. Orada beni terk ettiği için öfkeli çığlıklar atarak beni yakalayan ölüden kurtulmaya çalışıyordum. Bilincimi yavaş yavaş kaybederken ona o kadar öfkeliydim ki sözde Prens'i lime lime ederek yiyebilirdim.

Yiyebilirdim...

■ NURETTİN





EMRE SÜMER

YÖNETMEN: Martin McDonagh **OYUNCULAR:** Frances McDormand, Woody Harrelson, Sam Rockwell, Abbie Cornish, Peter Dinklage **IMDb NOTU:** 8,3



THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI

Etkili reklam

Sinemada Sarah Connor gibi güçlü kadın profili görmek her zaman nasip olmuyor ne yazık ki. Neyse ki adının uzunluğuna kurban olduğum filmimiz imdadımıza yetişiyor. Kızının tecavüz ve cinayete kurban gidip hiçbir tutuklanma olmamasının ardından Mildred (Frances McDormand) o özlediğimiz kadın profiline yakışır şekilde sopayı eline alıyor ve yaşadığı küçük kasabanın dışındaki üç reklam panosunu polislere olayı unutturmamak adına kiralıyor. Medyanın işin içine girmesiyle de ortalık alev alıyor tabii.

Filmin temel başarımı da aslında bu noktada ortaya çıkıyor. Keza merkezde ne yazık ki hayatlarımızda artık rutin bir parça haline gelen bir olay varken film bunu olabilecek en ilgi çekici şekilde anlatıyor. En önemlisi de bir kadın tecavüz ve şiddete artık sessiz kalmıyor! Olayın geçtiği kasabanın küçüklüğüyle orantılı olarak az sayıda karakter olsa da hepsi de tek tek el emeği göz nuru işlenmiş karakterler. Ortada aksiyon sahnesi, inanılmaz karizmatik tipler falan olmamasına rağmen küçük sürprizler ve karakterlerin yaşadıklarıyla her dakika evrilmesi sonucu bu yalın öyküyü soluksuz olarak izliyorsunuz bir seyirci olarak.

Tabii bu filmi izleyecek seyirciler dikkat etmesi gereken bir nokta var ki o da bu bir olay değil,



karakter çözümleme filmi. Tıpkı *No Country For Old Men* gibi. O yüzden beklediğiniz *CSI Miami* gibi bir cinayet analiziyse çok yanlış yerdesiniz. İnsanların faili meçhul bir cinayete olan duruşunun, Mildred'ın polis gücüne olan yaklaşımının ve Sam Rockwell'in adeta döktürdüğü asabi polis Dixon'ın da sivillere olan yaklaşımının özünde yatan sebepler efsane şekilde resmedilmiş. Bu sebepleri de analiz edince seyirci olarak şu soruyu soruyoruz kendimize: Eleştirdiğimiz insanlardan aslında ne kadar farklıyız?

Şahsen bir seyirci olarak karakterlerinin adeta burnumun dibinde nefes aldığı, yalınlığına rağmen beni içine çekip alan, her bir karesi tablo gibi duvara asmalık filmlere hasret kalmıştım. Üstelik insan olarak aslında mental açıdan ne kadar kırılgan olduğumuzu, bizi biz yapan şeyin doğuştan gelen niteliklerimiz değil yaşadıklarımız olduğunu tekrar hatırlattı bana. Bu sebeple *Three Billboards Outside Ebbing, Missouri* ilaç gibi geldi. Bu senenin en hoş sürprizlerinden birini kaçırmayın derim.

EDİTÖRÜN NOTU: Filmlerin başarılı olmak için yüzlerce milyonluk bütçelere ihtiyacının olmadığının ispatı. ★★★★☆

YÖNETMEN: Dean Devlin **OYUNCULAR:** Gerard Butler, Jim Sturgess, Abbie Cornish, Andy Garcia, Ed Harris **IMDb NOTU:** 5,4





GEOSTORM

Aranızda hatırlayanlar olacaktır, konsolun neler yapabileceğini gösteren teknoloji demoları olurdu eskiden. İşte Twister ve 2012 gibi felaket filmlerini buna benzetiyorum ben. En yüksek teknoloji animasyonlarla seller basıyor, hortumlar çıkıyor, insanlar ölüyor falan, biz de bunu izleyerek zevk alıyoruz ruh hastası gibi. Ne var ki fragmanları sizi şaşırtmasın, *Geostorm* bunu bile beceremeyen bir film.

Geostorm'da felaketler yerine ikisi de birbirinden sevimsiz iki kardeşin öyküsünü izliyoruz. Dünyayı doğal felaketler mahvettikten sonra bütün milletler ele ele vermiş ve iklim düzenleyicisi Dutch Boy'ı yapmış, fakat Mahsun Kırmızıgül'ün "Hepimiz Kardeşiz" türküsünden nasiplenmemiş teröristler bunu silah olarak kullanmak niyetinde. Felaketlerden kurtulmayı başaran insanlarıysa çok daha acılı bir son beklemektedir: Filmdeki espriler.

Kötü filmleri ikiye ayırırım ben: En azından izlerken dalga geçebilecekleriniz ve sadece sıkıcı olup canınıza kastedenler. *Geostorm* ikinci sınıfa giriyor ne yazık ki. Bütün felaket sahneleri fragmanlarda gördüğünüz kadar mesela, filmin geri kalanı farklı mekânlarda boş muhabbet, belediye başkanı olmak uğruna insan ırkının %60'ını yok etme komplosu ve kalpte ritim bozukluğuna sebep olan espriler kırması şeklinde iğrenç bir karışım çünkü. O kadar sıkıldım ki izlerken ya benim ya da en azından buna sebep olan Eren'in evine ciddi ciddi meteor düşsün istedim. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Filmdeki asıl felaket doğa olayları değil filmin ta kendisi. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Sam Liu **SESLENDİRENLER:** Bruce Greenwood, Jennifer Carpenter, Chris Cox **IMDb NOTU:** 6,8

BATMAN: GOTHAM BY GASLIGHT

Aynı adlı grafik romandan esinlenme bir animasyon film Gotham by Gaslight. Uyarlama yerine esinlenme diyorum, çünkü animasyon filmimizin çizgi romanla aynı olan tek kısmı ismi ve 19. yüzyılda geçip Karındeşen Jack cinayetlerini konu alan alternatif bir Batman öyküsü olması. Geri kalan her şey farklı. Bunu belirtip aradan çıkardığımıza göre bu bambaşka Gotham by Gaslight hikâyesi nasıl olmuş bir bakalım. Biliyor olabileceğiniz üzere GbG, Hellboy'un yaratıcısı Mike Mignola tarafından çizilmiş



bir yapım ve Mike Mignola da kendine has bir tarzı olan bir adam. Animasyonumuz standart DC animasyon görselliğine sahip ve epey de kaliteli yapılmış ancak alternatif bir hikâyeyi uyarlarken, hâlihazırda harika, orijinal işler yapan Mignola'ya öykünseler daha akılda kalıcı sahneler ortaya çıkabilirmiş, yapmamışlar, kötü de olmamış ama bir fırsat kaçırılmış bana kalırsa. Üstüne baştan yazılan hikâye tamamen farklı oluşuyla taze hissettirse de gizemi büyütüp şüpheli sayısını artırmakta çekimser davranmasıyla biraz kuru ve kısır kalmış. Batman ve Selina Kyle gerek seslendirmeleri, gerek karakterizasyonları ile gayet yerinde ancak hikâye çok açılıp saçılmayınca onlar da tam potansiyellerine ulaşabilmiş değil, "R" derecelendirmesinin hakkıysa bana kalırsa verilememiş. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Hikâye yeterince sürükleyici ama potansiyeline ulaşamamış. İzlenebilecek kalitede. ★★★☆☆

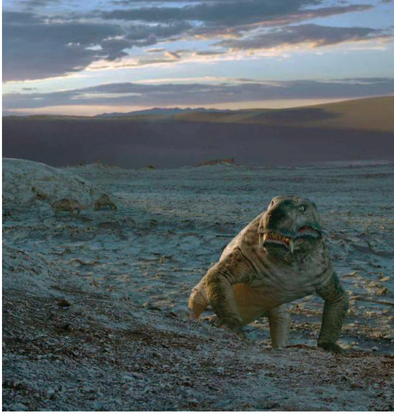
YÖNETMEN: Christopher Landon **OYUNCULAR:** Jessica Rothe, Israel Broussard **IMDb NOTU:** 6,5



HAPPY DEATH DAY

Bu film hakkında söylemek istediğim o kadar da çok şey yok aslında. Bugün Aslında Dündü'nün, başkarakterin aynı günü tekrar tekrar yaşaması konseptini düşünün. "Onun biraz korkunçlusu" desem filmin az buçuk nasıl olduğunu, hatta nasıl gelişip sonlanacağını bile tahmin edebilirsiniz zaten. Şıllığın teki olmasına rağmen nedense herkesin sevdiği kızımız Tree'nin öldürülüp öldürülüp aynı güne baştan başlaması, her seferinde ölmeden önce katili bulmaya çalışması, hafiften kafayı kırması, şıllıklığını anlayıp yavaştan insana dönmesi, ama bazen de işi geyiğe vurması falan derken keyifli bir gençlikli/korkulu/komedimsi film Happy Death Day. Özellikle Tree'yi canlandıran Jessica Rothe'nin oyunculuğuna hayran kaldığımı not etmek isterim. Biraz geç başlamış belki aktrislik kariyerine ama umarım bir patlama yapar da daha sık izleriz kendisini. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz klişe, biraz mantık hatalı falan ama sürükleyici ve kendi kafasınca takılan bir film. ★★★☆☆



VOYAGE OF TIME / LIFE'S JOURNEY

Tree of Life uzunluğuna ve ağırlığına rağmen sevdiğim filmlerden biridir ve İnce Kırmızı Hat'tan beri zevkle izlediğim yönetmen Terrence Malick'in o filmdeki hipnotik kâinatın oluşumu ve yaşamın başlangıcı kısımları da benin benden almıştı. İşte o sekansın uzatılmış ve öte berisine Malick'in 70'lerden beri toparlayıp sakladığı 'insanlık halleri' görüntülerinin serpiştirildiği hali gibi Voyage of Time. Film boyunca aralarda Cate Blanchett'in Galadriel tonlamasıyla okuduğu Doğa Ana'ya yakarışlar olarak özetleyebileceğim çeşitli cümleler mevcut. Cümleler diyorum zira hepsini toplasanız bir Tarantino filminin giriş kısmındaki diyaloglar kadar ancak tutar muhtemelen. E bu cümlelerin içeriğinin felsefi yönden basmakalıp olması, eğitici öğretici herhangi bir yanlarının bulunmaması da bu belgeseli öncüllerinden ayıracak o şiirsel dokunuştan mahrum bırakmış. İnsanın doğayla iletişimi ve onu anlamlandırma çabasını aydınlık, karanlık, annelik, doğurganlık vs. gibi açılardan ele alıp onun kaotik yapısına pek az vurgu yapılması da bana kabak tadı verdi açıkçası. Algımız evet sınırlı ve olan şeyleri hep kendi icat ettiğimiz kavramlar üzerinden anlamlandırıyoruz belki ama olanları olduğu gibi ve karakterize etmeden görmeye çalışmak (doğa örneğinde saf devinim gibi misal) ve yansıtmak sanırım daha zor olurdu. Ama sonuçta görüntüler güzel, tadını çıkarın. **EREN E.**

YÖNETMEN: Terrence Malick
SESLENDİRENLER: Cate Blanchett, taşlar, orman, dinozor, ilk insanlar
IMDB NOTU: 6.4

EDİTÖRÜN NOTU: Gidip Kubrick'in 68'de çektiği 2001: A Space Odyssey'i yeniden izlemek daha kafa açıcı olacaktır. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Taika Waititi **OYUNCULAR:** Chris Hemsworth, Tom Hiddleston, Kate Blanchett, Tessa Thompson **IMDb NOTU:** 8,0

THOR: RAGNAROK

Çok kafa, çok eğlenceli olacağı başından belli bir filmdi Thor: Ragnarok. İlk iki filminde, çizgi romanlardaki koskocaman ve rengârenk materyali kullanamayan yönetmenler eskiten çekiçli tanrı, bu filmde biricik silahını kaybederek de olsa hem iplerini hem de seyirciyi kopardı. Jeff Goldblum ve Cate Blanchett gibi güçlü oyuncularla sağlamlığı tepe yapmış yan karakter yelpazesini yerinde sallayan, "Komikli Ragnarok mu olur?" diyenlerin hepsine kendine has yorumunu kabul ettiremese bile muhtemelen hepsini çok eğlendiren bir film çıkmış Taika Waititi'nin ellerinden. Hem görselliği hem de hikâyesiyle Thor çizgi romanlarına en çok emeği geçmiş yaratıcılar olan Walter Simonson ile Jack Kirby'nin dönemlerine muhteşem selamlar çakan ve sürprizli, gaz sahneleri bol senaryosu ile diğer MCU filmlerinden ayrı durmayı başaran da bir film olmuş ayrıca. "Immigrant Song koyduk gerisine karışmayız" kafasına girilmemiş hem, filme özel bestelenen müzikler de harika! Seksenler ambiyansı da on numara! **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Kendine has bir kimlik kazanan Thor filmi, Jeff Goldblum'un muhteşem jest ve mimikleri, harika kotarılmış Thor–Hulk karşılaşması ve daha bir sürü şey! İzleyin! ★★★★☆



MUTLAKA İZLEYİN

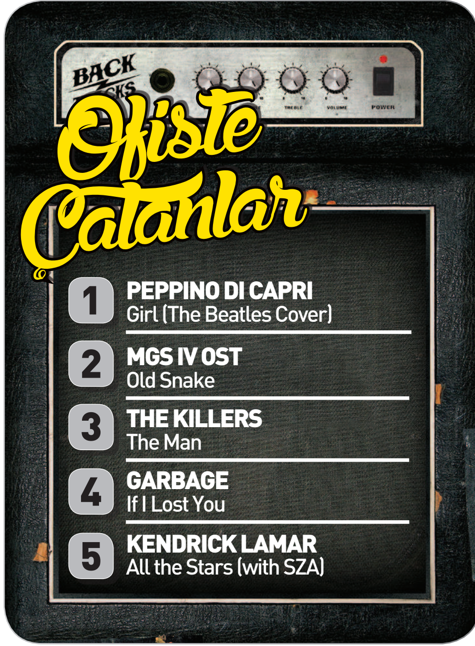
YÖNETMEN: Kenneth Branagh **OYUNCULAR:** Kenneth Branagh, Johny Depp, Daisy Ridley, Michelle Pfeiffer, Judi Dench **IMDb NOTU:** 6,6



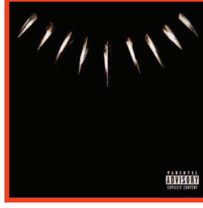
MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

Sherlock Holmes'ten sonra edebiyatın en çok tanınan ve sevilen dedektifidir Hercule Poirot. Bu acar Belçikalının maceraları Agatha Christie'nin unutulmaz serüven romanlarında yer almış ve her devirde sevilerek okunmuştur. Onun en bilindik romanının yeni uyarlaması da Oscarların kırmızı halı kısmında görebileceğiniz kadar yıldızı toparlayıp bahsi geçen Doğu Ekspresine tıkmış ve çoğunlukla da iyi etmiş. Evet, anlatım olarak son model CGI efektler dışında pek bir şey eklenememiş ama en azından romanın özündeki vicdan, adaletin terazisi ve doğruyla yanlışın ölçümü gibi temalar güzel bir şekilde aktarılabilmiş peliküle. Kenneth Branagh zaten bir tiyatro aşığı ve tüm treni bir sahne gibi düzenleyip kurgulayarak oyuncularından harika performanslar almış, filmde sürekli kendisini görmekse kimilerine sıkıntı verebilir. Ama tıpkı romanlar gibi bu uyarlama da bir çırpıda akıp giderek süresini hiç hissettirmiyor. Hoş bir güzelleme olarak anılacak ve çok da iz bırakmayacaktır sinema tarihinde ama bu izlerken güzel vakit geçirmeyeceksiniz anlamına da gelmiyor. Soğuk kış akşamlarında kahve ve kurabiye ile mis gibi gider. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Görüntüleri ve oyunculukları son derece başarılı olan film, izleyicinin bu eseri tanıması için biçilmiş kaftan. ★★★☆☆



KENDRICK LAMAR
BLACK PANTHER



Size yüzde 100 garanti veririm ki normal şartlarda ne rap müzik dinlerim ne de dinleyene karışırım, tercih meselesi. Ama yine de sayfalarımızda iyi yapılmış rap müziğe yer vermeyeceğiz anlamını taşımıyor bu. Black Panther tüm heybetiyle gişeleri sallayadursun benim bu albümden asıl beklentim filmin otantik müzikleriydi. Onun yerine Tupac Shakur ekolünden gelen Kendrick Lamar'ın harika şekilde bir araya getirip önümüze koyduğu müzisyenlerle tanıştım. İyi mi oldu? Kesinlikle. Lamar'ın dinleyiciyi anında yakalayan üç şarkısı haricinde albüm Weeknd, Zacari, Jay Rock ve Ab-Soul gibi Weeknd haricinde daha evvelden radarıma girmemiş isimlerin eserlerini barındırıyor ve hepsi de filmin zengin tematik bütünlüğüne katkısı olan parçalar. Oturup dinlerken zaten sıkılmadım ama ayrıca çalışırken de arkadan tıngır mıngır giden ve gayet de keyif aldığım bir albüm oldu bu ve bazen önyargıları bir kenara bırakıp daha açık fikirli olmak gerektiğini yeniden hatırlattı. Bu açıdan da yeri önemli. Değişiklik arayanlara ve filmi sevenlere ilaç gibi gelecektir. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Beklemediğim şekilde keyif aldığım ve filmin ruhunu gayet de taşıyan bir albüm bu. Rap severler zaten kaçırmasın. #wakandaforever ★★★★☆



SLAYER, GRUBU DAĞITACAĞINI AÇIKLADIKTAN SONRA BİR BELGESEL SERİSİYLE GÖNÜL ALIYOR. İLK BÖLÜM YOUTUBE'DA VAR.



THERION
BELOVED ANTICHRIST

Therion tüm diskografisini ve tarihini bir şekilde takip ettiğim en sevdiğim gruplardan birisi ve son albümlerini de epey bir zamandır bekliyordum. Albümün üç saatlik bir senfonik metal opera hibridi olacağını öğrendiğimdeyse beklentilerim yükselmişti. Ama...

Abi tamam, operaya saygımız sonsuz, hatta anlatılan hikâye de 3 saate yayılmış 46 parçayı dinlettiriyor bir şekilde de işte… Bu metal değil. Şunu anlıyorum ki bu Therion'un beyni Christofer abimizin hayatının projesi, bu iş için 30'un üzerinde müzisyenle çalışılmış, hiç fena olmayan besteler yapılmış ve sözler için de profesyonel bir yazardan bir romanı uyarlaması istenmiş. Bunları ve verilen emeği yadsıyıp albümü gömecek değilim. De bizimki de kafa arkadaş. O 46 şarkıyı bir kere sadece müzik bir kez de sözleri takip ederek dinledim ve bir üçüncü dinleme olur mu şüpheliyim. Grubun müziğinde uzun zamandır opera öğeleri mevcuttu, ama taş gibi bir metalin (o da nasıl lafsa artık) içine organik olarak yedirilmiş, girdiği yerleri değerli kılan öğelerdi. Buradakiyse duygu yoksunu bir operanın içine yedirilmiş düz metalden ibaret. Sıkıcı yani açıktan. Ha öyküsü ilginç ve takip ederken uyuyakalmazsanız güzel yazılmış bir modern zaman Faust uyarlaması olarak düşünülebilir. Ya da uyuduysanız ilginç rüyalar gördürtebilir ama yolda belde dinlemeye uygun değil. Bir de sahne gösterisi olacakmış bunun, o güzel olabilir bakın denk gelirseniz. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Therion kendi çalıp kendi eğlenmiş resmen. Dinleyici için fazlasıyla boğucu bir albüm bu. Gidin Lemuria / Sirius B'yi yeniden dinleyin keyfiniz yerine gelsin. ★★★☆☆







EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Laeta Kalogridis **OYUNCULAR:** Joel Kinnaman, James Purefoy, Martha Higareda, Dichen Lachman **IMDb NOTU:** 8,4

ALTERED CARBON

Ecce Homo veya Kişi Nasıl Kendisi Olur?

Tüm soruların temelindeki sorudur belki de bu. Alman filozof Nietzsche 1800'lerde Ecce Homo'yu kendinden önce gelenlerden damıttığı bilgiler, sıkıntılı yaşamı ve kendi narsist veya nihilist (bakış açısına göre sadece "dürüst" de denilebilir) yorumlarıyla bezeyerek yazmıştı. Ortaya attığı sorular ve yöntemler halen geçerliliğini korurken günümüz edebiyatı ve sineması da en çok geleceğin puslu ve neon ışıklarla dolu kaygan zeminlerinde bu sorunun cevabını aramayı seçtiler. Çünkü bugünün bilimkurgusu yarının gerçekliği bir bakıma.

Bu özünde insanın doğasını inceleyen eserlerin sinemayı bolca beslediği son yıllarda yapılmış en iyi iş belki de *Altered Carbon*. *Blade Runner 2049*'un hemen üzerine gelmesi bünyelerde biraz siberpunk yorgunluğu yaratmış olabilir belki ama bence iki eser birbirinden oldukça farklı dertleriyle çok da kıyaslanmamalı, görsel benzerliklerini de pekâlâ bu alt türün estetik tercihleriyle açıklayabiliriz.

Dizinin en sevdiğim yanı ortaya koyduğu fikri pek çok farklı boyuttan incelemesi oldu. Bu gelecek tasvirinde zihinler bir cihaz yardımıyla kopyalanıp farklı bedenlere aktarılabiliyor ve bunun etik, insani, dini ve cinsel boyutları 10 bölüm boyunca oldukça yaratıcı durumlarla hem bir öykü mekaniği hem de çeşitli düşünsel sorular sormak amacıyla bol bol kullanılıyor. Esas adamımız eski direnişçi ve özel tim mensubu Takeshi Kovacs, 250 yıllık hapsinden uyandırılıp yeni bir bedene konuyor ve zenginliği ölçülemez bir "Meth"in ölümünü araştırması isteniyor. Ki bu zenginin kendi ruhunu arındırmak için salgın hastalıklı insanların yanına inip onlara armağanlar dağıttığını ve gözlerinde bir tanrıya dönüştüğünü ve hayli teatral bir şekilde öldüğünü de görüyoruz bölümlerin birinde. Tabii aslında kendisinin ödediği tek bedel yeni klonunun ücreti oluyor. Zira bu dünyada zenginler periyodik zihin yedekleme ve klonlama sayesinde tanrısal varlıklar gibi ölümsüzdürler.

Ama bu ölümsüzlük yanında yozlaşmayı da getirir. Yani Nietzsche'nin pesimist görüşlerine oldukça uyan bir insan tasviriyle karşılaşırız. Biz kendi kısıtlı yaşam sürelerimizde dahi içimizdeki iyilik kaybını ve doğru yoldan sapmaları sık sık yaşarken yüzlerce yıl yaşayan bir insanın durumunu varın siz düşünün. Veya polis memuru Ortega ninesinin zihnini karakoldaki bir serserinin bedenine koyup evdeki bayram buluşmasına getirdiğinde bunun iyi mi yoksa kötü mü olduğunun muğlak olması hali. İşte tam da bu gibi ahlaki ikilemleri bolca kurup bizi sürekli bir sorgulama ve fikir yürütme pozisyonunda tuttuğu için *Altered Carbon*'a hayran kaldım.

Önümüzdeki 50 yıl içerisinde sıkça konuşulacağını düşündüğüm 'Body Politics' kavramını bu denli incelikli ve sosyolojik olarak derinlemesine işleyişi, başarılı görsel efektler, şık aksiyon sahneleri ve bolca çıplaklık arasında biraz güme gider gibi olsa da işin özüne bakmayı seven izleyiciye çok şey vaat eden bir yapım bu. Yapay zekânın bu yeni dünyadaki konumlandırılışı bize Poe gibi unutulmaz bir yan karakter sunarken onun dizideki belki de en pür ve insancıl 'kişi' olması insan olmanın gerçekte ne olması gerektiğini tekrar düşündürüyor. Hibridleşen Lizzie ise ilk 'üstinsan' olarak dizinin merkez noktalarından birine yerleşmeyi sonuna kadar hak etmiş.

Beni tek rahatsız eden nokta olayların biraz basit ve pek de kolay hazmedemediğimiz bir kumpasla bağlanması olabilir ki, yapımcılar orayı bile ellerinden geldiğince güzel kotarmışlar. Ama insan olmakla bu kadar kopuk karakterlerin biraz da yaşadıkları yüzyıllar düşünüldüğünde birazcık delirmeleri sürpriz olmazdı. Zaten dünyanın değişimine ayak uydurmak adına biz normal insanların bile bugün ak dediğimiz şeye yarın kaç kez kara demek zorunda bırakıldığımız düşünülürse kim suçlayabilir ki bu düşmüş tanrıları?

ALTERED CARBON EVRENİNDE NE NEDİR?

SLEEVE VE STACK: Her insanı bir yaşından itibaren enselerine yerleştirilen hard disk diyebileceğimiz cihazlarla donatılırlar ve bu diskler kişinin tüm zihnini veri olarak saklar. Bu diskler kişinin esas bedeni öldüğünde sleeve denen başka bedenlere yerleştirilebilir ve kişi yaşamaya devam eder.

METH: Bu terim İncil'de Nuh Peygamber'in dedesi Methesuelah'tan gelir. Kendisinin 969 yıl yaşadığı söylenir. Dizideyse zenginliği sayesinde sürekli beden değiştirerek yaşayan elit kitleye Meth deniyor.

RESOLUTION 653: Bu yasa tasarısı, katledilen insanların inancı ne olursa olsun geri döndürülüp katilleri hakkında ifade vermelerini savunan ve oldukça tartışma yaratan bir konu seride.

REAL DEATH: Eğer sahip olduğunuz ense kökünüzdeki cihaz hasar alır veya komple parçalanırsa gerçek ölüm yaşanır ve zihniniz geri döndürülemez.

NEO-CATHOLICS: Yeniden bedenlenmeye karşı olan ve günümüz Katolik Hıristiyanlara benzer bir inanç grubu. Onlar zihnin bir kez ölmesi ve yeniden bedenlenmesi sonucunda ruhun cehennemde kaybolacağına inanırlar.

EDİTÖRÜN NOTU: Hayatlarımız ne kadar değiştirilse de insan olarak sürekli kendimizi ve bu dünyadaki amacımızı bulma çabasının epey sağlam ve düşündürücü bir anlatımı. ★★★★★

○ **YÖNETMEN:** Michael Mochan, Ry Russo–Young ○ **OYUNCULAR:** Jahi Di'Allo Winston, Peyton Kennedy, Patch Darragh ○ **IMDB NOTU:** 7,7



EVERYTHING SUCKS

Lise öğrencileri arasında geçen flört temalı bir komedi seyretmek hiç cazip gelmemişti işin doğrusu. Söz konusu lise ABD'nin Boring adlı kasabasındaysa ve öykü 1996'da geçiyorsa iş değişebilirdi tabii. Gerçekten de ikinci bölümün ortalarından itibaren, özellikle yan karakterlerle ve yirmi dakikada akıp giden bölümlerde, bence başroldeki dönemin unutulmaz, melodik ve sözleri anlamlı şarkılarıyla kendimi yakın hissederek, iki oturuşta bitirdim ilk sezonu. Artık klişeleşmiş "Lisenin popüler kızı - erkeği ile içine kapanık, farklı ilgi alanları olan gençler arasındaki çekişme" muhabbetiyle açılışı yapan dizi, dönemin sinema, moda, günlük yaşam eğilimleri, özellikle de müzik ve sosyal ilişkilerini kendine özgü, muzip bir mizahi dille anlatmaya başladıkça ilginçleşti.

Romantik ilişkilere de alışmadığımız açılardan odaklanıyor Everything Sucks. Yan yana gelen lise öğrencilerinin ellerindeki ekranlara değil, birbirlerinin yüzlerine baktığı, doğal halleriyle konuştuğu son dönemlere yakındı 1996 yılı. Okul kütüphanesinden "çevirmeli ağ" bağlantı sahnesi gülümseterek hatırlatıyor zaten internet günlerinin yaklaştığını. Oasis, Tori Amos, The Offspring gibi klasikleşmeye başlamış müzisyenler eşliğinde, sempatik lise müdürü, dişlek ergen Tyler ve "neşeli yalnız" Leslie gibi renkli yan karakterleriyle mutluluk verici, nostalji aşılayıcı bir dizi. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: 90'lı yıllara göz atmak ve derin düşüncelere dalmadan gülümsemek adına, en azından bir göz atmanızı tavsiye ederim. ★★★★☆

○ **YARATICI:** Kobun Shizuno, Hiroyuki Seshita ○ **SESLENDİRENLER:** Mamoru Miyano, Takahiro Sakurai, Kana Hanazawa, Yoki Kaji ○ **IMDb NOTU:** 6,1



GODZILLA: PLANET OF THE MONSTERS

Godzilla tarihine baktığınız zaman kadim canavarımızın ya bir doğal felaket, ya da aksine dünyanın koruyucu gücü olarak ele alındığını görürsünüz. Serinin tarihindeki ilk animasyon filmi olan Planet of Monsters ise Godzilla'yı bir insanlık soykırımı, hatta doğanın ilahi adaleti olarak ele alıyor farklı şekilde. Peki, bu yeni formül işe yarıyor mu?

Hakkını vereyim, Godzilla'nın tamamen durdurulamaz bir güç olarak resmedilip insanların dünyadan kaçmak zorunda kalması hoş bir fikir. Düşünün, boyutları o kadar büyük bir soykırım ki bu başka uzaylı ırklar bile yardım elini uzatmayı teklif ediyorlar dünya halklarına. Fakat bu aşırı bilimkurgu konsepti, filmin ilerlediği her dakika boyunca izlediğiniz şeyin aslında bir Godzilla filmi olduğu gerçeğinden uzaklaştırıyor sizi. Karakterler arasında o kadar çok bilimsel diyaloglar dönüyor, taktiksel analizler yapılıyor, Interstellar ayarında teknolojik lügat kullanılıyor ki Godzilla'nın filmin neresinde olduğunu sormaya başlıyorsunuz. Ve en fenası da bu bilimsel tartışma sekansları ciddi şekilde sıkmaya başlıyor.

Öte yandan ışık hızının ötesinde seyahat edip ve uzayda hayatta kalabilecek kadar ilerlemiş bir insan ırkının etten kemikten yapılmış bir canavara karşı çaresiz olmasını da açıkçası çok inandırıcı bulmadım ben. Tabii bunların üzerine ilginçlikten son derece uzak karakterler ve Godzilla'nın ekran süresinin taş çatlasa 5 dakikayı geçmemesi de filmin sempatisini tamamen kaybettiriyor. Ne yazık ki benzer durum devam filmlerinde de sürecek gibi. Habire lazer savaşı yapılan Godzilla filmi mi olur yahu? ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Godzilla'ya lazer topu değil, işe yaramayan bazukalar sıkan insanlar istiyoruz! ★★☆☆☆



○ **YÖNETMEN:** Julius Onah
○ **OYUNCULAR:** Gugu Mbatha–Raw, Daniel Brühl, Chris O'Dowd, Zhang Ziyi ○ **IMDb PUANI:** 5,6

The Cloverfield Paradox

Endişelerim vardı, bu endişelerimde de bayağı bir haklı çıkmışım.

Öncelikle bu film sonradan Cloverfield'a dönüştürüldü ve aslında pek de alakası yok mevzuyla. Tamam öteki Cloverfield'lar dolu ve tutarlı bir evren yaratmaya çalışmayıp muğlak olmayı tercih ediyorlar ancak "muğlak" olmakla "N'alaka şimdi?" arasında da fark var. Birkaç sahneyle Cloverfield'laştırmaya çalışmışlar filmi ama hiç olmamış.

Onun dışında öyle çok da nefret etmedim filmden aslında, sıradan bir bilimkurgu olarak bakarak keyifle izledim. Oyunculuklar on numara her şeyden önce. Civil War'daki kötümüz Daniel Brühl var mesela, adam iyi oyuncu, yapacak bir şey yok. IT Crowd'dan Chris O'Dowd'ı da görmek ayrıca eğlenceli oldu. Karakteri de eğlenceliydi zaten, "Uzay gemisini kapatıp açmayı denediniz mi?" diye sormadığı kaldı bir tek. Bir de yılların eskitemediği Zhang Ziyi var elbette ki Çin sineması için ne büyük bir isim olduğunu bilen bilir.

Hikâye biraz yalandan, türlü tutarsızlıklar var (paradoks da öyle bir kelime ki her tutarsızlığa "paradoks olm o" bahanesi bulunabilir öte yandan), hele filmin Dünya'da geçen sahneleri inanılmaz sıkıcıydı ama Dünya'yı kaybetmiş uzay istasyonunda yaşanan gerilim, istasyonun kendisi falan hoştu. Kötü olduğunu bilip sevdiğim filmlerden oldu yani The Cloverfield Paradox. Çok sevdiğim değil ama, az. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Bir Cloverfield olarak değil, tuhaf bir bilimkurgu gözüyle bakın. ★★☆☆☆



ÖMER AKDAĞ

VIOLET EVERGARDEN

Mektuplar göründüklerinden fazlasıdır

Öylesine detaylı, öylesine göz okşayıcı bir görselliği vardı ki ilk yayınlanan fragmanların, saniyesinde tüm dünyanın ilgisini çekmeyi başardı *Violet Evergarden* ve en çok beklenen anime serilerinden biri haline geldi. Beklentiyi boşa çıkarmadığını görmek güzel.

Bir kere o fragmanlarda gördüğümüz muhteşem görselliğin şimdiye kadarki bütün bölümlerde istikrarlı bir şekilde devam ettiğini söylemek isterim. Birçok animede görmüşlüğümüz var özenli başlayıp kendini bozan animasyon kalitesini, o yüzden bunu bir not düşeyim istedim. Hani o derece ki hiç hikâyeyi takip etmeseniz, sadece 20 dakika boyunca akan sahneleri izleseniz bile müthiş keyif alırsınız.

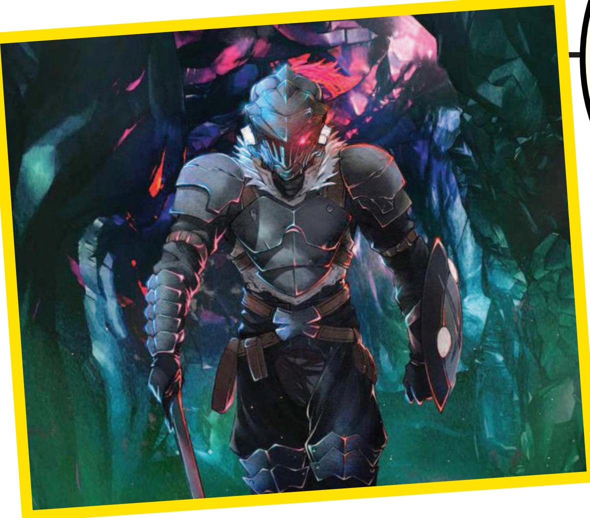
Neyse ki bu başarısının altını doldurmayı, sunduğu görsel güzellikleri anlamla zenginleştiren bir anime olmayı da başarıyor *Violet Evergarden*. Hikâye, karakter işlenişleri için kusursuz diyemem ancak genel olarak hikâyesini ve karakterlerini önemsetmeyi başarıyor, hatta bazen tüylerinizi diken diken bile edebiliyor.

Violet Evergarden başkarakterimizin ismi. Ömrünü savaşlarda geçirmiş ve ne hayatı yeterince tanıyor, ne de insani duyguları. Hatta hiç tanımıyor. Savaş bittikten sonra ne yapacağı, nasıl yaşayacağı konusunda hiçbir fikri yok. Ama hayatta en çok istediği şey, savaştayken ölümüne bağlı olduğu komutanının ona söylediği "seni seviyorum" cümlesinin ne anlama geldiğini öğrenmek. Bunun için de duygu dediğimiz şeyin ne olduğunu anlaması gerekiyor ve bu sebeple de Otomatik Hafıza Bebeği oluyor. Otomatik Hafıza Bebekleri bir çeşit mektup servisi. Duygularını ifade etmeyi başaramayan (veya yazma bilmeyen) kişileri dinleyerek onların mektuplarını hazırlıyorlar. Bu yolla empati yeteneğinin gelişeceğini, komutanının söylediklerinin ne anlama geldiğini anlayabileceğini umuyor Violet.

Bu duyguları keşfetme ve en doğru mektubu yazabilmeye başlama sürecinin daha detaylı işlenmesini tercih şahsen, bir bölümde bir de bakmışsınız muhteşem mektuplar yazabilmeye başlıyor Violet örneğin ancak serinin odaklandığı noktanın aslında yan karakterler ve Violet'ın anormal dürüstlüğüyle onlara yardımcı olmasından kaynaklı mini hikâyeler olduğunu da anlayabiliyorum. Şimdiye kadarki bölümlerin tamamı ayrı birer hikâye anlatıyordu ve her hikâye de hem gülümsetip hem de tatlı tatlı hüzünlendirmeyi başardı. Ana hikâyeye, yani Violet'la komutanı arasındaki mevzuya odaklandığında da aynı tatlılığı sürdürebilecek mi göreceğiz.

"Sırf güzelliği için izlenir" diyebileceğim bir seri Violet Evergarden ama güzellikten ötesini sunmayı başardığını da kimse inkâr edemez sanırım.

BAK KENDİMİ KAYBEDİYORSAM BU BİR ŞEYLER MANTIKSIZ OLDUĞU İÇİNDİR. EĞER ARKASINDA BİR MANTIK OLSA VURULDUĞUMDA VEYA BIÇAKLANDIĞIMDA BİLE SİNİRLENMEM.



YENİ ANİMELER

■ Çoğu da nedense moe olan birkaç yeni seri duyurusu önce: Plunderer, Hello This is Terumi, Merc Storia, Hanebado, You Don't Know Gunma Yet, Last Period, Beyblade Burst Chouzetsu, Sweet Punishment, Etotama, Pastel Memories, Didn't I Say to Make My Abilities Average in the Next Life, Grand Blue Dreaming, Kaiji'nin yan mangası Tonegawa.

■ **Blossom Detective Holmes** adında bir mini web serisi için açılan 60 bin dolarlık kitle fonlaması kampanyası son günlerinde 150 bine dayanmıştı.

■ Yihuu! **Chihayafuru**'nun üçüncü sezonu duyuruldu! Amaaaa 2019'da...

■ **Sword Art Online**'ın üçüncü sezonu, romanlardaki Alicization hikâyesinin tamamını kapsayacakmış.

■ İsmini sevdiğiminin **Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon**'ın ikinci sezonu nihayet duyuruldu. Bir de yan bir öykü anlatacak bir film gelecekmiş.

■ Çok sevilen, sertliğiyle meşhur roman serilerinden **Goblin Slayer**'ın animeleşeceği duyuruldu. Benim kendisi hakkında bir bilgim yok ama çok sevinen o kadar çok kişi var ki ben de heyecanlandım bak.

NETFLIX'TEN DEV ADIM



Bazı aylar, aynı bu ay olduğu gibi, o kadar çok Netflix içeriğine yer veriyoruz ki dergide, kendi kendimize "oo paralar yatmış" diyesim geliyor. Adamlar çalışıyor, yapacak bir şey yok. Ama burayı okuyan sevgili Netflix yetkilileri yine üç beş bir şey ateşlemek isterse hayır demeyeceğimi de not etmek isterim.

Geçtiğimiz ay çok önemli bir atılım yaptı Netflix ve en büyük anime stüdyolarından ikisiyle, Production IG ve Bones'la anlaştı. Bu iki stüdyonun adını bilmeyenler için birkaç önemli seri yazayım desem sonu gelmez, o derece büyük stüdyolar bunlar. Netflix prodüksiyon konusunda bu stüdyolara destek verecek ve bu destek verdiği animeleri 190 ülkede yayınlayacak. Herkese yarayan bir anlaşma yani. Bu iki stüdyonun bütün eski serilerinin yayın haklarını da bir gün alabilirlerse o zaman muhteşem olur işte.

KISA KISA

■ **Crunchyroll**'un anime endüstrisine toplam ödediği telif 100 milyon dolar barajını aşmış.

■ **Bleach**'in live-action filminden, Ichigo'nun ilk hollow'unu kestiği sahne paylaşıldı: tinyurl.com/ogz-125-bleach Yeeeaaani.... Eh işşte.....

■ 1993'ten beri çok sayıda animeye yardımcı stüdyoluk yapan **Wanpack** kapandı.

■ One Punch Man'in çizeri Yuusuke Murata, **Back to the Future** filmlerini mangalaştırıyor. Yeni sahneler de olacakmış.

■ **Hajime no Ippo** manga spoiler'ı: Ippo sağlık sorunlarının ciddileşmemesini istemesi nedeniyle emekli olacağını açıkladı. E nasıl olacak seri yani şimdi?

■ Görüp görebileceğiniz en arızalı şeylerden biri olan Detroit Metal City'nin (metal müzik sevenlere şiddetle tavsiyedir) mangakası **Kiminori Wakasugi**, Nisan'da yeni bir mangaya başlıyor. Henüz ne olduğu belirsiz.

■ Gelecek karanlık. 1992'den beri devam eden ünlü manga serisi **Akagi** sona erdi, **ReLife** Mart içinde bitiyor, **Tsurezure Children**'ın birkaç ayı kalmış, **Tokyo Ghoul:re** ve **Mononoke** son hikâye bölümlerine başlamış, **Dagashi Kashi**'nin de çok bir şeyi kalmamış.

■ **Sword Art Online**'ın live action dizisinin haklarını Netflix satın aldı ve Kirito'yla Asuna'yı Asyalı oyuncuların oynayacağı kesinleşti.

■ Manga dergisi Coro Coro Comics'te **Cengiz Han** alçaltıcı bir şekilde resmedilince Japonya'da yaşayan Moğollar başta olmak üzere birçok yerden tepki aldı, ardından özür dilendi.

■ **Nobuhiro Watsuki** (Kenshin'in mangakası) çocuk pornosu bulundurmakla suçlanmıştı, 2.000 dolarlık bir ceza aldı.

■ **Gucci**'nin sonbahar/kış kreasyonunda (bu dergide bir cümleye böyle başlamak da varmış) kıyafetlerden birisinin önünde shoujo tarzında çizilmiş kız görseli vardı. Hipster malzemesi mi oluyoruz yahu?

■ Mangaka **Takashi Yoshida**, sürekli korsana karşı savaşan, korsan siteleri kapatmakla uğraşan şirketleri eleştirerek asıl sorunun o olmadığını, korsan kullanımının orijinal manga/anime edinmekten çok daha kolay olduğu için kullanıcıların oraya kaydığını, bu konuda endüstrinin hâlâ 20 yıllık kurallarla çalıştığını belirtti ama söylediklerinin yeni olmadığını, bir şeyi değiştireceğini düşünmediğini de ekledi. Ah Yoshida ah, gel bir sarılayım...



ALMANYA'DAN OTONOM SİLAHLARA NET TAVIR (?)

Katil robotlar ayağını denk alsın

Bu yazının yazıldığı tarihte çıkan haberlere göre, Doğu ve Batı Almanya'nın birleşmesinden bu yana en yüksek bütçe fazlasını veren (36,6 milyar euro) bir ülke konumunda Almanya. Koalisyonla yönetildiği gibi (bakınız en son yaşanan siyasi belirsizlik) artık azımsanmayacak boyutlara gelmiş bir sığınmacı sorunu da var. Ama problem yok, sorunların üstesinden geldikleri gibi "savaşırken" bel altı yollara da pek başvurmaya niyetli değiller sanki. Katil robotlara tavırları çok net, Münih Güvenlik Konseyinde yetkili bir isim şu açıklamayı yaptı mesela: "Bizim işimiz olmaz ama üzerimize katil robotlar salınırsa, kendimizi savunmayı da biliriz.".

İlk paragrafı, "biraz da biz Almanya'yı kıskanalım" tadında yazdım; o yüzden şimdi acı ve soğuk gerçeklerle yüzleşebiliriz: Yapay zekâda yaşanan gelişmelerle birlikte aslında pek çok ülke katil robotlara (aslında katil robot ismi yanıltıcı, çünkü otomasyon silahların illa ki robotik tipte olması şart değil) varabilecek teknolojik gelişmelerle ilgili yasaklara varan önlemler almayı tartışıyor bir süredir. Mesela geçen yıl Kasım'da gerçekleştirilen bir Birleşmiş Milletler buluşmasında liderler konuyu tartıştı, hatta 22 ülke açıktan destek verdi bu şekildeki önlemlere. İngiltere ve Kanada da zaten halihazırda Almanya gibi tarafını resmen açıkladı. Acı ve soğuk olan taraf da bence şu: Muhtemelen savaş teknolojileri büyüyerek gelişmeye devam edecek ve hatta bizatihi Almanya gibi ülkeler bunda başı çekecek; ancak buradaki dert, sanki biraz kontrolü kaybetme korkusuyla alakalı. Etik bir ikilem aramak için başka kapıya gidebiliriz gibi. ■ İHSAN A.

BU AYA SPACEX DENEMELERİ DAMGA VURDU

Eh, malumun Elon'u

Bu ayın en bomba haberlerinden biri SpaceX'in kısmen başarılı olan Falcon Heavy test fırlatmasıydı. Kısmi olmasına rağmen aslında çok büyük iş başarıldı bu fırlatmada: SpaceX, roketleri ters ters indirme sevdasında ilk defa ikili otonom itici inişi gerçekleştirdi. Roketin merkez çekirdeğin inişiyse maalesef başarılı olmadı, zira çalışması gereken üç motordan ikisi çalışmadı. Gene de Elon Musk'ın fırlatma öncesi röportajlarına bakarsanız, merkez çekirdekle ilgili birtakım endişelerini dile getirdiğini görecek ve olan bitenin çok da sürpriz olmadığını anlayacaksınız. Ne demişler; hata yapmadan büyüyemezsin.

Bu fırlatma denemesiyle ilgili bir iki ilginç not daha paylaşmak istiyorum: Fırlatma için SpaceX meşhur Kennedy Uzay Merkezi'nin tarihi Pad 39A fırlatma rampasını (hani şu Ay'a yapılan ilk insanlı seferde kullanılan Satürn 5 roketlerinin ilk test edildiği rampa) kiralamış ve Heavy Falcon denemesine uygun hale getirmek adına 20 milyon dolar harcamış. Üstelik fırlatılışından sonra bugüne kadarki en güçlü roket unvanını alan Heavy Falcon, eğer fırlatma esnasında bir aksilik olsa ve patlasa, 1.8 milyon kilogramlık dinamit etkisi gösterecek ve Pad 39A'yı kullanılmaz hale getirecekmiş. Musk "uzay rampalarının Times Meydanı sayılabilecek bir yeri un ufak hale getirmek, elbette isteyeceğimiz bir şey değil" yorumunu boşuna yapmıyor. Bir de roketin tepesine iliştirilen Tesla Roadster'ı ve cansız manken Starman'i de görmüşsünüzdür. Herkes, Musk'ın bu yolla Roadster'ın şık bir reklamını yaptığına odaklanmış durumda; ama kendisi aynı zamanda Starman'e giydirmiş olduğu astronot kıyafetinin de başarılı bir tanıtımını yapmış oldu.



Son olarak, Roadster'ın doludizgin Mars'ın yörüngesine ulaşması hedefleniyordu ama kendisi gidim izini az bir şey ıskalayarak, Mars yerine asteroit tarlasına dalış yapıp biraz çizik yiyecek. Hesaplı kasko bilen? ■ İHSAN A.



SIRA İŞLEMCİLERE Mİ GELDİ?

Kripto madenciliğin biz donanım müşterilerine etkisi

Kripto para endüstrisi ekran kartı fiyatlarını uçurduğundan bu yana, mevzu ne zaman işlemcilere gelecek diye titreyerek bekliyorduk. Ekran kartlarının alınması mantıksız fiyatlara tırmanması, sadece oyuncuların değil kripto para madencilerinin de canını sıkmış olacak ki, bu sıralar işlemcilere kaymaya başladılar. Intel'in yüksek çekirdekli işlemcilerinin fiyat-performans oranı düşünüldüğünde bu yönelim doğal olarak AMD işlemcilerine kayacaktı zaten, öyle de oldu.

Madencilerin yeni gözdesi şu sıralar AMD'nin Ryzen Threadripper işlemcileri. Sunduğu yüksek çekirdek ve işlem gücü (1500 Hash/s) ile ekran kartlarına nazaran düşük enerji tüketimi, bu işlemcilerin 1000 dolarlık fiyat etiketini 15 ay gibi kısa sürede telafi etmesini mümkün kılıyor. Bu, basit açıklaması ancak detayında aslında Threadripper'ın devasa L3 belleği yatıyor. 32 MB olan L3 bellek, hash algoritmalarının çözümü için ideal ortamlardan birini sunuyor zira veri setini ön bellekte tutabilmek demek, bunlara ulaşabileceğiniz en hızlı şekilde ulaşabilmek ve veri çözme işini çok daha çabuk halledebilmeniz demek. Bu, biz oyuncular için fiyat açısından kötüye gidiş olabilir. BUĞRA

INTEL'DEN YENİ İŞLEMCİLER

Ama neden?

Gün geçmiyor ki Intel, zaten gereksiz derecede fazla olan işlemci sayısına yeni birini ekleyecek olmasın. 8. nesil işlemci ailesi yeni bir üye daha kazandı: Core i5-8269U. Temelde i5-8250U'nun abisi konumuna yerleşecek gibi görünen işlemcide göze çarpan tek detay, baz frekansın yükseltilmiş olması. 1.6 GHz ile düşük sayılabilecek bir frekansa sahip olan 8250U'ya göre, 8269U'nun baz frekansının 2.4 GHz olması bekleniyor. Turbo-boost ile 4Ghz'e ulaşacağı düşünülen işlemcinin 8250U gibi HyperThreadding teknolojisini barındıracağı kesin. 14nm+ mimarisiyle üretilecek olan işlemcinin tüketim değerlerinin 20W sınırını aşacağını düşünmüyorum. Gerekliliği tartışılır ancak ana akım Coffee Lake işlemcilerinden performans olarak geride olacağı kesin.

Peki, Intel'in sonraki adımları neler? İki haberi birleştirmiş olayım burada. Yakın zamanda Intel'in gelecek planlarına dair bir iki görsel sızdı.

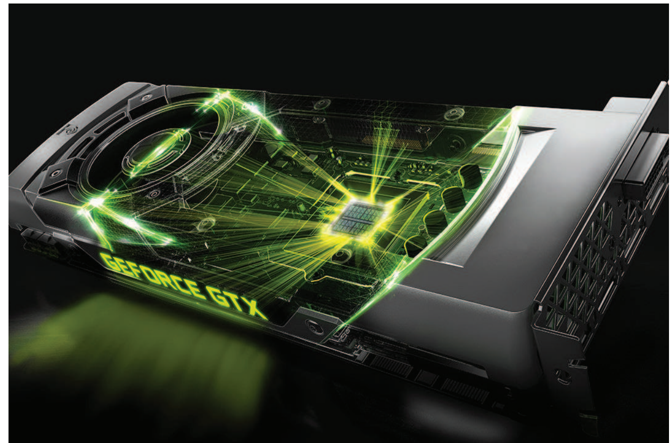
Sızıntıların ilk durağı sunucu işlemcileri. Yeni ismiyle Cascade Lake olarak adlandırılacak olan işlemcilerin 2018'in üçüncü çeyreğinde çıkması bekleniyor. Purley platformuna dayanan Cascade Lake işlemcilerin 2019 yılındaysa bir yenileme geçirmesi de sızıntıların, bu grup için bir sonraki adımı. Cascade Lake işlemciler için dikkate değer iki özellik var: İlki tek çubuk 16 GB DDR4 bellekleri destekleyecek olması, ikincisiyse Vektör Sinir Ağları için komut setini destekliyor olması.

Bizi ilgilendiren kısımsa Coffee Lake tarafında. 2018'in ikinci ve üçüncü çeyreğinde yenilenmesi beklenen Coffee Lake ailesinin yeni üyeleri Coffee Lake H, Coffee Lake S ve Coffee Lake E grubuna geliyor. Coffee Lake E tarafında göze çarpan tek gelişim, desteklenen bellek hızlarında. Coffee Lake E artık 2.666 Mhz DD4 bellekleri destekleyecek. Mobil işlemciler tarafında Coffee Lake H bulunuyor ve burada i7-8850H göze çarpıyor. 6 çekirdek ve 12 iş parçacığıyla çoklu çekirdekte 4 Ghz hıza ulaşacak işlemci, mobil tarafta performans arayanların gözdesi olacak. Coffee Lake S tarafında ise hatırı sayılır bir örnek yok. BUĞRA

NVIDIA'DAN İKİNCİ BİR GİZEM

Turing?

Geçtiğimiz zamanlarda Nvidia'dan bir "Ampere" kod adı sızıntısı gelmiş, biz de Mart ayında çıkacağı söylenen yeni grafik işlemcisi mimarisi olduğuna kendimizi inandırmıştık. Hatta bu mimarinin GeForce 2000 serisine güç vereceğini düşünmüştük. Şimdiyse farklı bir isim piyasada: Turing. İki farklı isim ancak tek bir ortak noktaları var: Gelecek aya çıkmaları bekleniyor. Peki bu ne demek? Muhtemelen, benim fikrim, gelişen kripto para endüstrisiyle birlikte Nvidia'nin iki farklı mimari çıkartması gerek. Alan Turing'in geçmişi düşünüldüğünde, Turing mimarisi kripto para endüstrisi içinken; Ampere, 2000 serisi GeForce kartlarının mimarisi olabilir. Yani, biri oyuncular için, diğeri kripto para madencileri için. Gelecek ay GTC fuarında bunun yanıtını alacağız. BUĞRA



GOOGLE CEO'SUNA GÖRE YAPAY ZEKÂ ÇOK MÜHİM

Hani ateş gibi cayır cayır

Biliyorsunuz yapay zekâyı DATA'da da epey tartışıyoruz; kimi bilim insanları onun gelişimine şüpheci yaklaşıp tehlikelere karşı sürekli bizleri uyarırken, kimileri de büyük bir iyimserlikle meseleyi gündeme getiriyor, hatta bizzat çalışmalarda yer alıyorlar. Bu zıtlığa en çarpıcı örneklerden biri Musk ve Zuckerberg'in 2017'de yaşadığı tartışmaydı sanırım.

Yapay zekânın kucaklanması kanadında son beliren isim ise Google CEO'su Sundar Pichai oldu. Kendisi yapay zekâyı en temel olanaklarımızdan olan ateş ve elektrikle kıyasladı ve değişimi kabul edip yapay zekânın olumsuz yanlarını gidermeye çalışmamız gerektiğinden söz etti. Bakalım zaman kimi haklı gösterecek. ■ **İHSAN A.**



YOUTUBE GO, TÜRKİYE'YE GELDİ

Go go go!

Her internet kullanıcısının en azından ismini duyduğu dünyanın en popüler video paylaşım platformu YouTube, YouTube GO hizmetini 130 ülkeyle birlikte -güncellenmiş haliyle- Türkiye'de de kullanıma sundu.

Öncelikle, eğer bir iPhone sahibiyseniz sizi diğer haberlere alalım; zira YouTube GO uygulaması, şimdilik sadece Android cihazlar için indirilebilir durumda. Android 4.1 Jellybean cihazlarla bile kullanılabilen uygulamayla kullanıcılar, diledikleri uygulamaları sonradan izlemek için düşük ya da yüksek kalitede (HQ) cihazlarına indirmelerine olanak tanıyor (bu söylenenlerden anlayabileceğiniz üzere internet bağlantısı ve akıllı telefon yaygınlığı konusunda sıkıntı yaşayan ülkeler, YouTube GO'nun en çok kullanılacağı yerler olacak). Dahası, SD karta da indirilebilen videolar WiFi üzerinden diğer kullanıcılarla da paylaşılabiliyor.

Uygulama, YouTube'un yaptığı açıklamaya göre Endonezya ve Nijerya gibi düşük gelirli ülkelerde, çeşitli eğitim hareketlerini güçlendirmek için de kullanılıyor ve kullanılacak. 9.4 MB'lık boyutuyla kota dostu da olan uygulamayı Google Play Store'dan indirebilirsiniz. ■ **MERT**

YILANLARIN TEMEL HAREKET PRENSİPLERİ HAYATLAR KURTARABİLİR

Ne ister insanoğlu şu hayvandan?

Yılan dostlarımızı (!) genelde olumsuz karakter özelikleri taşıyan kimseleri tanımlamada anarız. Halbuki onların hareket prensiplerini çalışan bilim insanlarının söylediğine göre bu arkadaşlardan öğrenebileceğimiz çok şey var. Hem de kurtarıcı nitelikte!

Cincinnati Üniversitesinden Bruce Jayne yıllarını yılanların hareket mekanizmasını anlamlandırmaya adamış bir biyolog. Kendisi yılanları esasen S hareketleriyle bildiğimizi; ancak kendilerinin dümdüz bir şekilde de sürünebildiğini ve bunun bilim insanları arasında da en az araştırılan hareket mekanizması olduğunu söylüyor. Aslında 1950 yılında, Lissmann isimli başka bir biyolog bu hareketin nasıl olduğuyla ilgili gözlemlerini teorize etmiş; ancak dönemin teknolojisi yeterli olmadığından daha ileriye gidememiş. Jayne ve ekibi, günün teknolojik imkanlarını kullanarak Lissmann'ın çalışmalarını bir nevi test etmiş yani ve oldukça önemli bilgiler edinmişler. Bu çalışmanın en önemli sonucuysa, arama kurtarma teknolojilerinde bu prensiplerinin işe koşularak yepyeni kurtarma robotları yaratabilme ihtimali! ■ **İHSAN A.**



GOOGLE FLIGHTS İLE OLASI RÖTARLAR CEPTE

O uçak kaçmaz

Kimileri için korkutucu bulunsa da yapay zekâ ve makine öğrenimi, biz insanların hayatını her anlamda kolaylaştırmaya devam ediyor. Nasıl mı? Haberimize buyurun.

Google'ın uçuş arama motoru olan Google Flights, aldığı son güncellemeyle birlikte uçuş rötarlarını tahmin edebilecek duruma geldi. Makine öğrenimi algoritmalarının gücünü ardına alan servis, daha önce rötara sebep olan uçuş yoğunluğu ve kötü hava şartları gibi durumları analiz ederek benzer durumlarda rötar olabileceğini kullanıcılara bildirebilecek. Hem de nedenleriyle birlikte ve resmi rötar açıklamalarından önce. Kullanıcılar uçuş numaralarını kullanarak da uçuşları hakkında bilgi sahibi olabilecekler. Tabii burada şu notu eklemekte fayda var: Google, uçuş arama motorunun tahmin doğruluğu %80'lere ulaşmadan rötar bilgisi paylaşmayacağını söylese de, havayolu şirketlerinden resmi bir açıklama gelmedikçe (Google Flights'ın rötar uyarısına rağmen) zamanında havaalanında hazır bulunmakta fayda var. Durduk yere uçuşu kaçırmaya gerek yok zira.

Şimdilik işimize çok yarar şekillerde karşımıza çıkan yapay zekâ, umuyorum ki yoluna dostumuz olarak devam eder. Sonra Matrix'te yaşar hâle gelmeyelim de. ■ MERT





ÇİN YILLARCA AFRİKA BİRLİĞİ'Nİ İZLEMİŞ

E bu şey değil mi, Trojan?

Fransız gazetesi Le Monde'un araştırmasının ortaya çıkardığına göre Çin, bizzat kendisinin inşa ettirdiği, Afrika Birliği'nin, Etiyopya'nın başkenti Addis Ababa'daki genel merkezini, yaklaşık beş yıldır dinliyor ve istihbari bilgi topluyormuş. Vaziyet geçen sene ağ yöneticilerinin durumu fark etmesiyle ortaya çıkmış.

Olaylar şöyle gelişiyor: Ocak 2012'de Addis Ababa'da Çin epey şaşalı bir kompleks inşa ediyor, bunu da Çin'in Afrika'ya mütevazi bir armağanı olarak lanse edip, gayet güzel reklam yapıyor. Ama Çinliler bayağı bayağı bir Truva atı yapmışlar Afrikalı dostlarına. Hibe edilen bilgisayarlar, sağa sola yerleştirilmiş gizli mikrofonlarla beş sene boyunca Şangay'daki sunuculara Afrika Birliği genel merkezinden durmaksızın veri transferi yaşanmış. İnsan hayret ediyor doğrusu!

Olayın ortaya çıkarılması da biraz komik: Kimsenin ve herhangi bir aktivitenin olmadığı, gece yarısına yakın bir saatte IT takımı ağın anormal düzeyde bilgi aktarımını fark ediyor. Sonra ağ yöneticileri olayı daha derinlemesine inceliyor ve vaziyet ortaya çıkıyor. Çin tabii ki iddiaları yalanlayarak ithamları absürt bulduğunu deklare etmiş. Afrika Birliği'yse iletişim kanallarını tekrar güvenli hale getirmeye çalışıyor. Tabii bir yandan da beş sene boyunca durumun fark edilmemesi tepkilere neden olmuş. Pek çok kişi "Afrika Allah'a emanet" moduna girmiş bile. Eh, haksızlar mı? ■ İHSAN A.

DNA'YI YENİDEN YARATMAK

Hem de fiziksel bir kalıntı olmadan!

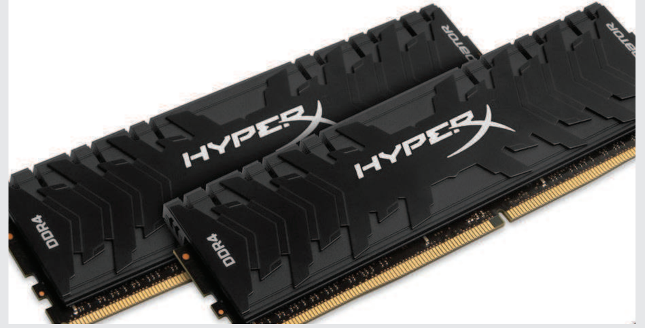
Bugüne kadar bilinen, herhangi bir canlının DNA'sını yeniden oluşturmak için o canlıdan herhangi bir fiziksel kalıntı olması gerektiğiydi. Halbuki İzlanda'da yapılan yeni bir çalışma bunun aksini kanıtladı. 1827'de ölen Hans Jonatan isimli bir adamın DNA'sının %19'u (ki annesininkinin %38'i), onun soyundan gelen 182 kişinin taranması sonucu tekrardan oluşturuldu. Araştırmayı yapan, İzlandalı deCODE Genetics isimli bir biyoeczacılık şirketi.

Elbette böyle bir çalışmanın yapılabilmesinde Jonatan'ın oldukça sıra dışı olan hayat öyküsünün payı büyük. Zira kendisi Danimarka sömürgesi altında kalan bir Karayip bölgesinde çalıştırılan bir köleyken, önce yolu Danimarka'ya oradan da İzlanda'ya düşüyor. Kendisi İzlanda'nın ilk zenci kişisi olduğundan ve hâlâ da halihazırda İzlanda'da pek fazla Afrika kökenli kişi bulamayacağınızdan çalışma bu denli başarılı olabilmiş yani. Gene de uygun koşullar olduğunda geçmişte yaşamış kişilerin DNA'larının yeniden yaratılabileceğini göstermesi açısından çok önemli bir olay bu gerçekleşen. Hem türümüzü daha iyi anlamak adına, hem de ileride yapılacak çeşitli tarih çalışmaları açısından. Siz gene de şu Yanakson'dan bir örnek bir şey alın bu arada :) ■ İHSAN A.



Herkese merhabalar! Umarım yeni sistem önerilerimiz eskisine oranla hoşunuza gitmiştir (yazar burada okura mail atın demeye getiriyor :) Biz yenilendik yenilenmesine ama bu aralar stokların beni memnun ettiğini pek söyleyemeyeceğim. Madencilik işleri alıp başını gittiğinden beri-dir ne doğru dürüst Radeon kartların tadını çıkarabiliyoruz, ne de daha alt segmentte olması gereken kartlara uygun fiyatla ulaşabiliyoruz (en bariz örneği GTX 1060). Gene de sistemleri bu kısıtlı stok imkanlarına rağmen elimden geldiğince aynı tutmaya çalışıyorum. ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI GTX 1050 AERO ITX 2G OC GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	MSI B350M PRO-VD PLUS
688 TL	500 TL	346 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMK8GX4M1A2666C16 VENGEANCE LPX DDR4-2666MHZ C16 8GB	TOSHIBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERİSİ 450W 80+
478 TL	183 TL	205 TL
TOPLAM: 2.400 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI GEFORCE GTX1060 AERO ITX 6G OC 6GB 192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M MORTAR ARCTIC
2.056 TL	835 TL	493 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMK16GX4M2A2400C14R VENGEANCE LPX DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB)	SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
956 TL	216 TL	307 TL
TOPLAM: 4.863 TL		

SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
ASUS CERBERUS GTX 1070TI-A8G 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE İ7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	MSI Z370 SLI PLUS
3.665 TL	1.854 TL	809 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
GSKILL F4-3600C17D-16GTZR DDR4 3600 MHZ C17 16GB (2X8GB)	SSD: WESTERNDIGITAL WDS120G2G0A GREEN 2.5 120GB HDD: WESTERNDIGITAL WD30EZRZ BLUE 3TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
1.340 TL	223 / 475 TL	307 TL
TOPLAM: 8.673 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X MSI GTX 1080 TI AERO 11G OC 11GB/352BIT GDDR5X	AMD RYZEN THREADRIP-PER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	MSI X399 GAMING PRO CARBON AC
10.012 TL	5.006 TL	1.932 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HX430C15PB3K2/32 HYPERX PREDATOR DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB)	SDD: SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB WESTERNDIGITAL WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB	CORSAIR CP-9020094-EU RMX 80PLUS GOLD
2.100 TL	1.533 / 1.363 TL	1.229 TL
TOPLAM: 23.175 TL		

PIXEL

DOSYA // ORADAYDIM // MEDYA





Piksel Günlükleri

Kıtalararası İyilik

Daha önce Sen Bu Oyunu Bilmezsin'de de yazmıştım, King's Field serisi en sevdiğim video oyunu serisidir. Ben de serinin oyunlarını toplamaya çalışıyorum maddi gücüm el verdiğince. Yıllar önce Facebook üzerinde kurduğum King's Field grubunda bir başlık açtım geçen ay: "Arkadaşlar King's Field 2'yi almak istiyorum, bütçem kargo dâhil 30 dolar. Ülkenizdeki retro oyun dükkânlarından uygun fiyatlı bulup benim için alsanız da ben de size parasını PayPal ile yollasam nasıl olur?" diye. Zira oyun 15-20 dolar civarında seyrediyor ama kargosu için 30-40 dolar gibi ruh hastası seviyesinde paralar istiyorlar.

Gruptaki yabancı bir arkadaş bir ilan linki attı bana 18 dolarlık "Sor bakalım Türkiye'ye yolluyor mu?" diye. Ben de satıcıya mesaj attım ama nafile, "Paypal Türkiye'de hizmet vermediği için yollayamam" dedi. Ben de satıcının mesajını grupla paylaştım. Ne oldu peki biliyor musunuz? Matthew isimli Amerikalı bir arkadaş şöyle bir mesaj attı:

"Emre bana adresini yolla. Ben oyunu senin için alıp sana yollayacağım".

İnanamadım. Keza arkadaşı hiç tanımıyorum, tek kelime konuşmuşluğum yok. Tamam dedim ben de, oyunun ücretini ödemek için Paypal adresini istedim ama kabul etmedi. O kadar şaşırdım ki kendisine neden bana böyle bir iyilik yaptığını sordum. Bana verdiği cevabı çevirerek aynen aktarıyorum:

"Bu parayı bencil zevklerime ayırabilirdim. Fakat düşündüm, bunun yerine istediği bir şeye ulaşamayan birine yardımcı olmak bana çok daha mantıklı geldi."

İnanılmaz değil mi? Gerçekten bir hafta sonra da posta idaresindeyken yazdı bana "Takipsiz yollasam olur mu? 20 dolar istiyorlar." diye. Gerek yok dedim, fakat 1 dk sonra "Boş ver ya takipli olsun" deyip onu da ödedi. En azından kargo parasını ödemek için adeta yalvardım ama onu bile kabul etmedi adam.

Nihayetinde geçen ay elime ulaştı oyun. Böylece hayatımda en çok almak istediğim ve pahalı sayılabilecek nadir oyunlardan birini inanılmaz bir iyilik sonucu elde etmiş oldum. Düşünebiliyor musunuz, dünyanın bir ucundan bir adam hiç tanımadığı başka bir adam için masrafa girip iyilik yapıyor. İnsanlığa umudumuzun gitgide azaldığı şu günlerde taze bir nefes gibi geldi bu olay, sizlerle de paylaşmak istedim.
■ EMRE S.

KONSOL

XBOX

Microsoft'un ilk adımı

Microsoft'ta DirectX üzerinde çalışanlardan 4 kişilik bir ekip bir dizüstü bilgisayarı parçalar, üzerinde oynamalar yapar ve bir konsol prototipi üreterek üst kademelere gösterirler, desteği kaparlar. Böylece oyun konsolu tarafında uzun zamandan sonra ilk defa Amerikan bir şirketi boy gösterecektir.

İlk başta DirectX Box olarak düşünülen konsolun adı zamanla kısalarak Xbox oldu. Hatta geliştirici ekip "Xbox güzel bakın" dese de MS'in pazarlama ekibini inandıramamış, pazarlama ekibi de yaptığı ankette Xbox'ın ne kadar kötü bir isim olduğunu ispatlamak için diğer isimlerin arasına onu da koymuş ama Xbox uzak ara en çok beğenilen isim olunca pazarlamacılar geri vites yapmış. Zaten MS'in pazarlama departmanında ezelden beri bir tuhaflık var ama ben bilemiyorum tabii nedir ne değildir. Ha bir de Avrupa'yı üçüncü plana atıp Japonya'da büyük reklam yapmayı tercih etmişler Xbox için, o da ellerinde patlamış. Japon kitlenin ilgisini çekecek oyunlar, RYO'lar falan çıkarmadan kafa göz dalmaları da ayrıca ilginç tabii. Ne büyük firmalar ne tuhaf işler yapıyor şu dünyada…

İri tasarımını bir kenara koyarsak içinde barındırdığı sabit diskle hafıza kartı mevzusunu ilk kapatan konsol olmasıyla, ethernet girişi sayesinde online oyunculuğa yeşil ışık yakmasıyla öncü bir konsoldu Xbox. Altıncı konsol neslinin ikinci en çok satanı olmasında bugün halen Xbox'ın en güçlü markalarından olan Forza, Halo gibi birçok oyun serisinin doğmasının da payı büyük elbette. Özellikle konsolun internet yeteneğini ve Xbox Live hizmetini çok doğru şekilde kullanan ve büyük fenomen haline gelen, dolayısıyla konsolun satışlarını her geçen yıl stabil şekilde arttıran Halo 2'nin Xbox'ın başarısındaki en büyük etmen olduğu rahatlıkla söylenebilir. ■ ÖMER

118 DOSYA KAYBOLAN TRENDLER



Oyunculuk değişti ve biz bazı eski alışkanlıkları özlüyoruz. Hepsini değil ama.

127 ORADAYDIM PERSONA 4



Kendini "ben Ölüm'üm" diye tanıtan bir kadın ve hatırlanmayı bekleyen hatıralar.

129 MEDYA TOP GUN



Tom Cruise isimli vampir henüz 22542 yaşındayken bu filmle bir fenomene dönüştü.





PIXEL YAZITLARI

TARİHTEKİ İLK SÜPER KAHRAMAN OYUNU

Bu bir kuş, hayır uçak, HAYIR PİKSEL SUPERMAN!

Şu bir gerçek ki çizgi roman severler olarak altın bir çağ yaşıyoruz. Filmler, diziler adeta başımızdan aşağı boca ediliyor, zamanında yüzüne bakılmayan çizgi romanlar teker teker çevriliyor. En önemlisi de Arkham serisi gibi kaliteli yapımlarla aynı anda oyuncu tarafımız bile ihya ediliyor. Peki çizgi romanların oyun dünyasına ne zaman giriş yaptığını hiç düşündünüz mü?

1978'te rahmetli Christoper Reeve'in başrolünü üstlendiği Superman filmi sinema dünyasını sarsmıştı ki benim de gözümde hâlâ en iyi süper kahraman filmlerinden biridir (dur hatta bu filmi Pixel Medya'ya yazayım ben). Filmin beklentilerin çok ötesinde yakaladığı başarının ardından şöhretinin sömürülmesi uzun sürmedi tabii. Dönemin video oyunları denince adeta tekeli olan Atari de karakterin oyun için yapım haklarını satın aldı ve Atari 2600 için en kısa sürede bir oyun çıkartmaya karar verdi. Firma Space Invaders gibi pek çok arcade oyununun uyarlamasına aşina olsa da ilk kez bir süper kahraman uyarlaması üzerinde çalışacaktı.

Oyunun tasarımı için o zamanlar henüz yapım aşamasında olan Adventure'un prototip kodlarının kullanılmasına karar verildi. Keza Adventure zamanı için oldukça devrimsel olan, pek çok açıdan ilkler içeren bir efsanedir, daha önce köşemizde de incelemiştik hatırlarsanız. Oyuna Clark Kent olarak başlayan oyuncular telefon kulübelerine girerek Superman'e dönüşüyor, Lex Luthor ve adamlarının yok ettiği köprünün parçalarını bulmaya çalışıp kötüleri durdurmaya uğraşıyor, en komik tarafı da aynı anda Clark Kent olarak Daily Planet'teki mesailerine geç kalmamaya çalışıyorlardı. Görüyorsunuz ya, süper kahramanlık yaparken bile mesai rahat vermiyor adama.

Böylece tarihteki ilk süper kahraman oyunu olan Superman, 1979 yılında Atari 2600'e çıkmış oldu. Üstelik prototip kodunu kullandığı Adventure oyunu bile daha tamamlanmadan! Başardığı tek ilk bu da değildi aynı zamanda, oyun tarihindeki ilk durdurma (pause) butonu, konsoldaki birden çok ekranlı tek kişilik öykü moduna sahip olan ilk oyun başarımları da Superman'e nasip olmuştu. Tabii oyun günümüz standartlarıyla kıyaslanınca taş devri kalıntısı gibi kalabilir ama bu nitelikleriyle zamanı için oldukça başarı kazandı.

Kim derdi ki video oyunlarında yer alan ilk süper kahraman olan Superman gün gelecek ve Nintendo 64'te oyun tarihinin en kötü oyununun da altına imzasını atacak? Hâlâ filmdeki gibi dünyayı tersine döndürüp zamanı geriye almasını bekliyorum bir umut... ■ EMRE S.



HABERLER

■ TAKEMEDOWNTOTHEPARADICECITY-WHERETHEGRASSISGREENANDTHE-GIRLSAREPRETTY!!! Yeni Burnout bir türlü gelmedi ama **Burnout Paradise Remastered**'la da oyalanırız, sorun değil. Bu ay çıkıyor.

■ **Age of Empires - Definitive Edition**'ı mutlulukla karşıladık ama Steam'e de çıkabilirmiş ileride, o zaman daha bir mutlulukla karşılarız.

■ Uzun yıllar beklediğimiz ve nihayet kavuştuğumuz yeniden yapım paketi **Crash Bandicoot N.Sane Trilogy**, PC ve Switch'e de gelecekmiş.

■ Ayrıca Activision aynı Crash'ler gibi **Spyro the Dragon**'ları da yenileyip sunma işine girişti. Crash kadar tutmaz tabii ama hayır da demeyiz.

■ PC'ye 2015 de elden geçmiş versiyonları gelen **Turok 1 ve 2**, Xbox One'a da çıktı.

■ **Demon's Souls**'un sunucuları kapandı, oynayan vardıysa geçmiş olsun.

■ **SNES Classic Edition** dünya çapında 4 milyon satmış. Vay be cidden.

■ **Nintendo** demişken, şirket aslında bir video oyunu şirketi olarak değil de, ta 1889'da bir kart oyunu dükkânı olarak kuruldu. O zamanlardan kalma fotoğraflar ortaya çıktı birkaç tane: *tinyurl.com/ogz-125-nintendo*

■ **System Shock**'un geri dönüşünü yakın zamanda beklemeyin. Seriyi baştan alma projesi "bir derlenip toparlanalım" sebebiyle araya girdi.

■ Dünyanın en kötü oyunlarından biri olarak gösterilen **Shaq Fu**, Shaquille O'Neal'ın da desteğiyle yeniden yapılıyor ve önümüzdeki aylarda PC, PS4 ve X-One'a geliyor. Neden diye sormayın.





KAYBOLAN OYUNCULUK TRENDLERİ

Oyun dünyası değişti. Genel olarak çok da şikâyetçi değiliz aslında, arada arıza çıksa da cıvıl cıvıl bir oyun dünyasına sahibiz. Bizi bu günlere getiren gelişim sürecinde elbette ki bazı şeyler zaman zaman popülerleşti ve o popülerleşen şeylerin bazıları yaşamını iyi kötü devam ettirirken bazıları göçtü gitti. Kısacası şu an rahmetli olmuş veya ancak kıyıda köşede yaşam mücadelesi veren sürüsüyle trend yaşandı oyun dünyasında. Kimisini çok özledik, kimisini pek o kadar da özlediğimizi söyleyemeyiz.

ÖMER&EMRE S.

JOYSTICK'LER

Mağazalarda birkaç joystick görmüş, "Bu gudubet de ne?" diye kendi kendinize sormuş olabilirsiniz. Genelde zaten olmayan uçuş simülasyonları için yapıyorlar joystick'leri artık. Ama o joystick'ler var ya, şekillerinin alışılmadıklığına ve isminin falsoluğuna bakmayın, olay onlardı bir zamanlar. 80'lerin efsane konsolları Commodore 64 ve Amiga neredeyse tamamen joystick'le oynanırdı. Platform, dövüş, shoot 'em up, aksiyon, hiç fark etmez, bu az tuşlu çubuklarla görürdünüz işinizi. Takır tukur joystick çevirerek River Raid oynamanın gamepad'le oynamaktan farklı bir tadı vardı. Özlüyorum zaman zaman. Ha tabii patır kütür giriştiğiniz için çok da kolay kırılırlardı, evde bir karyolanın altı komple kırık joystick'le dolmuştu mesela benim. Elektrikçiler cama "joystick tamir edilir" falan yazarlardı hatta. ■ ÖMER

SPLIT-SCREEN

İnternetin hayatımızın her anına henüz hükmetmediği yıllarda, beraber oyun oynamanın tek yolu aynı ekrana bakmaktı. Oyun tam ortadan iki ekrana bölünür, oyuncular da kendi taraflarını kullanarak kapışır ya da beraber oynarlardı. Evet kapışırken birbirinin ekranı görmek pek tatlı bir durum değil ama işin şöyle de



bir güzelliği var: Fiziksel olarak yan yana olmak. Aynı cipsi avuçlamak, beraber oynarken bağıra çağıra birbirini kollamak, ya da kapışırken omuz atmak gibi her türlü pisliği yapmak, yenince kaybedenin yüz ifadesinin tadını çıkartmak. Zamanında pek çok oyuncunun dostluğunu pekiştiren şey split-screen'dir yahu, eşimle bile split-screen oynaya oynaya evlilik yoluna girdik biz. Fakat zamanla internet insanları yakınlaştıracak yalanı sağolsun oyun oynamak için aynı ortama bile gelmeye üşenir hale geldik. İddia ediyorum, split-screen jenerasyonun beraber oynarken unutmadığı anı sayısı, ömür billah birbirini görmeden oyun oynayanlarınkini katlar geçer. Bu sebeptendir ki benim ömrünün dolmasına en çok üzüldüğüm oyun trendidir split-screen. Kullanmakta ısrar ediyorum. ■ EMRE S.

HİLE KODLARI

Ölümsüzlük, Bütün Silahlar, Son Turdan Başlama vb. sayısız hileler olurdu eskiden oyunlarda. Belirli bir buton kombinasyonu ya da komik kelimelerle aktif hale getirilirdi. Kimi zaman oyunu kolaylaştırmak, kimi zaman da sadece ortalığı karıştırıp gülmek içindi bu kodlar. GTA 3'te NOBODYLIKESME yazdığınız zaman bütün siviller üzerinize saldırmaya başlardı mesela. Tıpkı tam çözümler gibi dönemin dergilerinde de 1-2 sayfa ayrılırdı bu hile kodlarına. Hatta zaman zaman sadece toplu halde hileler içeren özel sayılar bile çıkardı. Hile kodları kesmediğinde oyuncuların kendi kodlarını yaratabildiği GameShark gibi sistemler bile çıkmıştı yahu. Lakin zamanla bu trend de söndü ki bunu oyunların da gittikçe kolaylaşmasına ve her yeni içeriğin artık ekstra parayla satılmasına bağlıyorum ben, kimse kusura bakmasın. ■ EMRE S.



TAM ÇÖZÜMÜN VE STRATEJİ REHBERLERİNİN PİRİ ESER'E DE BİR SELAM BURADAN!





TEKKEN



TAM ÇÖZÜM OKUMAK

İnternet çok yaygın değil, oyunu nasıl geçeceğini gösteren Youtube videoları yok, e zaten oyun rehberleri satılan bir ülkede de değiliz. Diyelim ki böyle bir ortamda çok sevdiğiniz bir oyunda takıldınız ve ilerleyemiyorsunuz. Ne yapardınız? İşte eskiden oyun dergileri dönemin en popüler oyunlarının tam çözümlerini yayınlardı, biz oyuncular da kukumav kuşu gibi rehberleri beklerdik dört gözle (hatta bazı dergiler tam çözümleri 2-3 parçaya bölerek deli ederdi insanı). Oyunu açar, takıldığımız yere gider, dergiden tam çözüme baka baka da geçerdik, öylesine kıymetli rehberlerdi bunlar. Dönemin dergilerinin en büyük satış silahlarından biriydi "Resident Evil 2'nin Tam Çözümü Gelecek Ay Dergimizde" gibi başlıklar. Zaten oyuncular da tam çözümünü görmek istedikleri oyunları yazardı mektuplarında, şimdi biz oturup tam çözüm yayınlasak güler geçersiniz bir tarafınızla herhalde. Benim şöyle bir anım var, inanmayacaksınız ama ilk Silent Hill'deki efsane piyano bulmacasını abimle kafa kafaya vererek çözmüş (kime anlattıysam inanmamıştı o dönem) fakat bir sonraki ve aslında inanılmaz tırt bir çözümü olan su deliğine düşen anahtar bulmacasını çözemeyince de takılıp kalmıştık. Ta ki dergide Silent Hill için tam çözüm yayınlanana kadar :) **EMRE S.**

KİTAPÇIKLAR

Günümüzde oyunların kendi Tutorial kısımları olsa da eskiden oyunu nasıl oynayacağınızı öğrenmenin tek yolu kitapçığını okumaktı. Bu kitapçıklarda oyunun öyküsünün girişi ve arka planı yazar, karakterleri tanıtılır, tuş kombinasyonları yer alırdı. Zaten Angry Video Game Nerd gibi retro oyun kanallarını izlediğiniz zaman takıldıkları oyunlarda gereken tuşu bulmak için kitapçıkları karıştırdıklarını görürsünüz. Açıkçası benim de çok sevdiğim bir trendi idi kitapçıklar, oyuna başlamadan önce ilk kez okuduğumda havaya sokardı ve "Ulan hangi tuşla kurtulacağım?" gibisinden sinir krizlerini önceden engellerdi. Lakin zamanla maliyetten kısmak adına iyice inceldiler ve günümüzde de artık neredeyse hiç kalmadılar. Özellikle PS3 dönemindeki 2-3 sayfalık ve üzerinde sadece tuşlar yazan kitapçıklardan resmen tiksiniyorum, maliyetiniz batsın. Ben gene de kutulu-kitapçıklı bir retro oyun aldığım zaman kitapçıklarını okumaya devam ediyorum. Özellikle de 90'larda çıkanlarda ve Japonya kökenli olanlarda efsane artwork'ler oluyor. Tabii kitapçıkların yok olmasının insanlardaki okuma sevgisinin yok olmasıyla da eşleştirebilirim fakat kırmayayım şimdi kimsenin kalbini durduk yere. **EMRE S.**

ATARİ SALONLARI

Bu dosyanın tabii ki en olmazsa olmaz, en hüzünlü başlıklarından bir tanesine geldi sıra... Oyunculuk adına hiçbir şeyi atari salonları kadar özlemiyorum sanırım. Gidersiniz sakız parasına jeton alırsınız, atarsınız KoF veya Tekken'e, dakikalarca oynarsınız, insanlar yanınıza girer, kesişirsiniz, kaybeden hırs yapar, rekabetlerden dostluklar doğar, dostluklardan arkadaş ortamları doğar, dışarı çıkıp taşlara oturarak kola-fıstık yaparsınız, sonra tekrar girersiniz içeri… Özlüyorum ya Gemlik'teki o aydınlatması çalışmayan sıkış tepiş Özer atari salonunu. Bitmesini de çok anlamlandıramıyorum bu trendin öte yandan. Bilmiyorum ya, şöyle ucuza jeton alabildiğiniz, makinesi bol, eskisi gibi leş olmayan nezih atari salonları olsa etrafta insanlar neden gitmesin? Sırf nostalji hissiyle de gitmez giden hani, arkadaşlarla dışarı çıkınca yapılabilecek eğlenceli bir aktiviteden bahsediyorum. Bakın mesela bizdekinin aksine Japonya'da bu sektör doğru bir şekilde evrim geçirdi ve her yer atari salonu dolu. Burada da potansiyel olduğuna inanıyorum hâlâ, nereye yatırım yapacağım diye düşünen zengin okurlarımıza duyurulur. İş tutar da zengin olursanız bedava jeton verirsiniz artık. Veya bir tel verin gerisini ben hallederim. **ÖMER**





TÜKENEN TÜRLER

Bazı türlerin popülaritesinin zamanla artması veya azalması normal tabii. Son 5-10 yıldır Steam ve kitle fonlamaları sağolsun cRPG, point 'n click, 2D platform, roguelike gibi azalan türler yine popülerleşti öte yandan. Ama bazı türler de neredeyse hiç kalmadı yahu. Beat 'em up'lar mesela. Hani vardır belki kıyıda köşede çıkan bir şeyler ama yoklar yani genel olarak. Arcade spor oyunları veya. FIFA Street'tir, şu atari salonunda oynadığımız 3'e 3 basketbol oyunudur, her yer arcade spor oyunuydu eskiden. Teknoloji gelişti, gerçekçilerini yaptılar, onlar tuttu, eyvallah ama arcade olanları da ölmek zorunda mıydı? Ancak uçuş simülasyonlarının yok olması özellikle tuhaf gelir bana. Ben ufakken, Famiclone'umla takılırken uçuş simülasyonu oynayan abiler vardı, "herhalde asıl oyunlar bunlar, ben de büyüyünce kafam basacak da oynayacağım herhalde bunları" diye düşünürdüm. Öyle değilmiş meğersem, kayboldular gittiler. ■ ÖMER



STREET HOOP



FMV'Lİ OYUNLAR

90'ların başında Full Motion Video içeren, hatta tamamen FMV'lerden oluşan oyunların sektörün geleceği olduğuna dair garip bir inanç vardı. Sırf bu yüzden VHS kasetlerle bile çalışan konsol yapıldı hatta (bkz. Action Max). Pek çok PC, PS1 ve Sega CD oyunu da bu akımı dibine kadar kuruttular. Oyunculukların Flash TV'yi arattığı, setlerin ve aktörlerin onuncu kalite olduğu, seslendirmelerin kulaktan kan getirdiği, en kötüsü de CD'lere sığsın diye görüntü kalitesinin düşürüle düşürüle göz yakan çözünürlüğe getirildiği ara sahneler içeren oyunlardı bunlar. Tabii dönemin veri depolama teknolojisinin limitleri yüzünden de en az 5-6 CD olurlardı. Birkaç yıl ısrar edilip 100'ün üzerinde oyun çıksa da oyunların ağırlıklı olarak leş gibi olması ve oyuncuların klasik grafik sistemlerini tercih etmesiyle ateşi söndü. Aralarında Phantasmagoria ve Wing Commander gibi güzel örnekler de var tabii, hele The X-Files Game benim en favori X-Files oyunumdur, hakkını yemeyeyim. ■ EMRE S.


GOLDENEYE 64

DEMO CD'LERİ

Karşıdan göründüğü kadar düz bir şey değil demo cd'leri. Yani bir temel vazifeleri vardı; internetin patates olduğu zamanlarda insanların oyunları/programları denemesini veya yayınlanan fragmanları izlemesini sağlardı ki bu elbette ki önemliydi. İçindeki bütün demoları yüklediğim sayısız cd olmuştur şahsen, internetsizlikte oyun kültürümün gelişmesine inanılmaz katkı yapmışlardır. Ama bu işlevi dışında aynı zamanda bir alt kültür merkeziydi bu cd'ler. İçerikler umurumda olmadığı zamanlarda bile Eren Okka'nın yazdığı her şeyi okurdum mesela Oyungezer cd'lerinde (veya dvd'lerinde, neyse işte). Veya mesela PC Magazine'in verdiği bir cd vardı, resmen bu gariban dostunuzun ufkunu açmıştı. Hayatımda ilk doğru düzgün dinlediğim yabancı şarkılar o cd'dendi örneğin, en sevdiğim Madonna'nın La Isla Bonita'sıydı (telif melif hikâyeleri çok önemli değildi o zamanlar). Belki o cd olmasa yabancı müzikle tanışmam ve dolayısıyla farklı bir kafa yapısına bürünmem mümkün olmayacaktı, kim bilir... Çok şey borçluyum o şarkıları o cd'ye koyan arkadaşa (bir de aynı cd'de Berkay - Sensiz diye minik bir demo şarkı vardı, gizemini asla çözemedim ama çok sevmiştim; neydir, neredendir bilen varsa, aydınlatırsa sevinirim). Ama tabii cd'ler falan demişken en önemli trendlerden birini, zombi trendini unutmayalım. Beneath the Ground kısmı resmen bir alt kültürün alt kültürü cennetiydi. Yerin dibindeki o bölgeye özene bezene hikâyeler vs.'ler yazan bütün dostlara selam olsun. Şimdi de olsa da yesek keşke. ■ ÖMER

EŞKORTLUK GÖREVLERİ

Bitmesine hiç de üzülmediğim bir trend de bu. Arkadaş işim gücüm var, dünyayı falan kurtaracağım, bir de oyun bana diyor ki giderken şu da yanında gelsin, onu koru. Öf hadi el mahkûm koruyayım diyorsun ama yanınızda gelen tipler tehlikeden kaçmaktan bile aciz. İyi bari sen geride dur ben ortalığı temizleyeyim önce desen o da yok, illa ateşin ortasına girecekler. Ico'yu anlarım bak, oyun zaten ona göre inşa edilmişti ama Resi 4'teki Ashley'i, MGS 2'deki Emma'yı hoş şekillerde anmam pek. Bir de Natalya varmış GoldenEye 64'te, en meşhuru ama onu bilmiyorum ben. Siz biliyorsanız bir hatırlatayım da canınız sıkılsın istedim. ■ ÖMER

BUGÜN VR TEKNOLOJİSİ İÇİN SÖYLEDİKLERİMİZİ 20 YIL ÖNCE FMV İÇİN DİYORDUK

EK APARATLI OYUNLAR

Yıllarca silahtır, gitardır, konsollarımızın etrafında hep bir şeyler olageldikten sonra bugün o çeşitlilikten yoksun olmak hüzünlü bir şey değil mi sizce de? Hani tamam, Guitar Hero ve Rock Band serileri ufaktan devam ediyor hâlâ, veya PSVR'la kullanılan silah aparatı falan var ama çok arada derede kaldılar işte. Sıra sıra Guitar Hero setlerinin kurulu olduğu Playstation cafeler vardı yahu. Veya birçok Famiclone'un yanında Duck Hunt vs. oynamak için silah zaten standart olarak gelirdi. Nintendo'nun egzersiz tahtası vs. gibi bir sürü acayip şeyini saymıyorum bile. Hoş Nintendo demişken onlar da şu sıralarda yeni karton kutu projelerini duyurdular. Seviyorum bu eski kafalılıklarını. ■ ÖMER

YENİ MARKA YARATMA

Ben pek öyle "aman da ne sağdılar markayı, hep aynı şeyler" falan gibi bir mantığa sahip değilimdir, oyun iyi olduktan sonra adı ne olursa olsun. Ama arkadaş her şeyin de bir haddi, bir dengesi var. Son iki yıldır büyük yapımcılar bolca yeni fikri mülk yaptı, belki biraz uslandılar kim bilir ama ya bıktım ben Square'in her yaptığı şeye Final Fantasy demesinden, bıktım Bethesda'nın The Elder Scrolls ve Fallout dışında bir şey yapmamasından. Eskiden daha geniş yürekliydi yapımcılar. Square mesela PS1-2 dönemlerinde Chrono'dur, Vagrant'tır, sürüsüyle yeni ve kaliteli marka kazandırıyordu oyun dünyasına. Gerçekten şimdi geliştiriciler Tomb Raider'ın reboot'unun üçüncüsünü yapmaktansa yepyeni bir şey yapsalar çok daha az mı satacaklar, gerçekten merak ediyorum. Bak yıllarca Killzone yapanlar Horizon diye bir şey yapıştırdı, fena mı oldu? Rakamları verin bana, hesap yapacağım! ■ ÖMER

LAN PARTİLERİ

Öğrenciliği 90'lar ve 2000'lerin başına denk gelip de okuldan kaçarak Counter Strike ya da Half Life atmayan oyuncu bizden değildir. Keza bu yıllarda online oyunlar da ağırlıklı olarak aynı ortamda ve LAN üzerinden oynanırdı. Çete gibi toplaşılır, internet kafede birkaç bilgisayar kapatılır, kafe sahibi uyarana kadar bağıra çağıra LAN partileri atılırdı. Hele ki bir de kafe sahibiyle samimiyseniz bu partiler saatler sürer, yemek söylenerek oyunun başında yenirdi. Dönemin oyuncularının en sosyal (?!) etkinliklerinden biriydi yani. Lakin zamanla World of Warcraft gibi yüzlerce oyuncunun yer aldığı DVO'ların yaygınlaşıp internet teknolojisinin gelişmesiyle bunun da yüzüne bakılmamaya başlandı. Gene de günümüz eSporculuğunun atasıdır desem yalan olmaz! ■ EMRE S.

FİRMA MASKOTLARI

Orijinal Sony Playstation'ın maskotu Polygon Man'i hatırlıyor musunuz? Peki ya SNK'nın maskotu G-Mantle'ı? Büyük ihtimalle cevabınız hayır, çünkü firma maskotları da oyunculuk tarihinden rüzgâr gibi geçtiler. Keza eskiden yeni bir konsol piyasaya sürüleceği ya da bir firma sektörü piyasaya gireceği zaman illa bir maskot yaratır, bütün reklam kampanyalarını da bu maskot üzerinden yürütürdü. Genelde de pek akılda kalıcı tipler olmazlardı ama neyse. Zamanla bu trend yerini firmanın ya da konsolun en popüler oyununun markayı temsil etmesine dönüştü, hatta şimdi de yerlerini en başarılı seriler aldı. Eh, açıkçası pek de özlenen bir akım değil zaten. ■ EMRE S.









Oyunların tamamlanınca piyasaya sürülmesi

Gelelim zurnanın zırt dediği yere. Bir zamanlar oyun firmalarının bir onuru, saygınlığı vardı. Öyle delicesine aç gözlülük yapmaz, oyunu ancak tamamlanınca piyasa sürerdi, oyuncusunu mağdur etmezdi. Zaten oyunun datasına yer alan karakterleri gene para isteyerek sana tekrar satmazdı. Ancak çok büyük çaplı genişleme paketleri yaptıkları zaman parayla satar, o da ödediğiniz son kuruşa kadar değerdi. Şimdiyse %60'ı tamamlanan her oyun piyasaya sürülüyor "bir satın alsınlar da gerisini biz zamanla tamamlarız" diye, oyuncuya saygı falan hak getire. Gerçi biz de hak ediyoruz, eskiden demo CD'lerde beleş olarak dağıtılan bu versiyonlara seve seve para akıtıp sonra ağlıyoruz. Diğer başlıklar hikâye aslında, kaybına en çok üzülmemiz gereken trend budur... ■ EMRE S.

FINAL FANTASY VIII

Tüm zamanların en iyi oyununa yol açın

TARIK KAPLAN

Başlığı okuyup da hemen gözlerini devirenler, sizi şöyle bir dışarı alabilir miyiz? Tarafsız bir anı yazısı mı bekliyordunuz benden; 25 saatlik oyunu 50 saate kadar sündüre sündüre 30'dan fazla kez bitiren bu fanatikten? Yok arkadaşım, burada sadece *FF8*'in ne de muhteşem bir oyun olduğunu duyacaksın. Ona göre kendini hazırla, kurmadıysan hemen Steam'den oyunu kapıp yüklemeyi başlat ve öyle gel.

Şimdi bana çıkıp oyunu oynayan ve Balamb Garden'da okumuş olmayı istemeyen birini bulabilir misiniz? Oyuna başladığımız askeri okul, bir askeri okuldan bekleyeceğiniz her şeyin o kadar zıttı ki, insanın çıkıp dünyayı keşfetmektense etrafta takılıp derslere giresi geliyor. Resmen video oyunlarının Hogwarts'ı Balam Garden yaşattığı aitlik duygusu açısından. Lobisinden tüm ana koridorlarına kadar uzanan havuzuyla, sakin sakin su fışkırtan fıskiyeleriyle (Galbadia Garden'a sesleniyorum: FIŞKİYEDEN NE İSTEDİNİZ?!), havalı üniformalarıyla, tatlış müdürüyle ve elbette gönül yakan eğitmenleriyle (Kırbaçlı okul hocası mı olur, kimin fikriydi bu?) ah o gemide ben de olsaydım dedirten bir yerde başlıyoruz oyuna. Âşık olmamak ne mümkün?

Muhteşem giriş videosunun ilk anlarından itibaren içinizi hem merak duygusuyla, hem de keşif arzusuyla doldurarak başlıyor oyun. O kız kimdi, kafasının etrafında salyangoz kabuğu olan kadın metalin içinden nasıl geçti, bu çocuklar neden dövüşüyor, Squall'ın kolyesi savaşırken yüzüne çarpmıyor mu gibi sorular zihninizin bir yanına toplanırken hikâye gayet sakin başlıyor aslında. Okulun elit paralı askerleri olan SeeD'lere katılmaya çalışan odun karakterli Squall'ın, iticiliğin çekici işlenebildiği nadir Japon işi karakterlerden biri olduğunu görüyoruz kısa sürede. Yan karakterler de

hiç vakit geçirmeden bir bir tanıtılıp olaylar açılmaya başlıyor. Buradan sonrası da tahmin etmenin imkânsız olduğu olaylarla dolu müthiş bir yolculuk tabii...

Öğrencilikten sınıf başkanlığına giden yol

Sıradan bir öğrenci olarak başladığımız yolda öyle garip dönüşler yaşatıyor ki hikâye... Üstelik tek bir an bile ne yapmanız gerektiği konusunda şüphe yaşatmamasına rağmen (belki adalar arasında White Seed Ship'i aradığımız vakit hariç) başlangıçtan itibaren hatırı sayılır bir serbestlik de sunuyor. Baştan itibaren okulda dilediğiniz gibi gezebiliyorsunuz örneğin, ya da dışarı ilk çıktığınızda bütün Balamb adası ayaklarınızın altında oluyor. Ama çok inceleme gibi gittim, neden gerçekten efsane olduğuna geçeyim biraz da siz de ne kaçırdığınızın farkına varın.

FF8'i oynayacağınız minimum 25 saat boyunca neredeyse asla aynı mekânda takılıp kalmıyorsunuz mesela. Ortamlar sürekli olarak değişiyor, harita kademeli olarak keşfe açılıyor, köşelerde bulabileceğiniz sırlarla yan görevler sizi asla ana yoldan alıkoymasa da dilediğinizde keşfetmeniz için bekliyor. Her bir ortama ve duruma göre farklılaşan, oyun ilerledikçe kendini aşan müzikler de hemen her duyguyu yaşatan serüvenimizde sürekli bize destek olmak için orada. Sadece Open Fields dinleyerek saatlerce bomboş çayırlarda koşabilir, arada karşınıza çıkan mantardan bozma yaratıklardan büyü çalarak vakit öldürebilirsiniz. Günümüze göre epey yavaş kalan savaş sistemi bile sunduğu seçenek sayısı açısından kendi serisi içinde zirvededir örneğin. Kolaya kaçmak isteyenler içinse Guardian Force'lar emrinize amade.

Hikâyeyi ne kadar güzel olursa olsun gerçekten değerli yapan şeyse karakterler. 6 kişilik ekibimizde sevemeyeceğiniz tek bir karakter yok, hepsi kendi içerisinde belirli bir derinliğe sahip, hepsinin (bir ara ortak bir noktaya da bağlanan) kişisel hikâyeleri ve istekleri var. Squall'ın ardı sıra askeri düzende koşarken yancılarımız değil, ekip arkadaşlarımız oluyor hepsi. Zell'in bitmeyen enerjisiyle kapanmayan çenesi başımıza büyük belalar açtığında, Selphie'nin neşeli karakteri aldığı yıkıcı haberlerle darmadağın hale geldiğinde, kırbaçlı eğitmen Quistis iç korkularını en iyi öğrencisiyle paylaşamaya karar verdiğinde ya da şımartılmış bir genç kız olduğunu düşündüğümüz Rinoa'nın aslında ne kadar cesur olduğunu gördüğümüzde hepsine daha da fazla bağlanıyoruz. Karakter gelişiminin nasıl olması gerektiğini anlatan bir kitap gibi ilerliyor oyun adeta. Hatta buna ekip dışında tanıdığımız yan karakterler bile dâhil.



Hadi ama. Selphie'ye bakıp da tatlı, Rinoa'ya bakıp çok güzel ya da Seifer'a bakıp tam bir şerefsiz olduğunu söylememezlik edemezsiniz. Ya da belki edersiniz çünkü kimlerden bahsettiğime dair hiçbir fikriniz yoktur. E o da sizin ayıbınız.

Uçsun okullar, ağlasın aylar

Serinin o ana kadarki en başarılı yapımının ardından çıkıp bu kadar fazla değişiklik içermesiyle de çok cesur bir oyun *FF8*. Mana sisteminin tamamen kaldırılıp yerine saldırı gücü - büyü yapma tercihine dayalı Junction sisteminin gelmesi, yeni silah almak yerine silah geliştirme sistemiyle gelişimin değişmesi, serinin son dönemdeki oyunlarında yer alan kapkaranlık atmosfer yerine gençlerden oluşan bir ekiple çok daha canlı bir havaya girilmesi hep büyük kararlardı ve hepsi de işe yaradı. Hatta oyunda "yancı bir başkarakteri", farklı zaman dilimlerinde kontrol ettiğimiz bölümler bile var. Çok cesur bir yapım *FF8* ve bu cesaretini oyuncuya yaşattığı duygularda da gösteriyor.



Çölün ortasındaki hapishanede yukarı aşağı koşarken kapana kısılmışlığı, uzayda bomboş sürüklenirken korkuyu, okulda yukarı aşağı koşarken aidiyeti, sakin bir kasabanın otelinde dinlenirken huzuru, evinizi savunurken hiddeti, sevdiğiniz kişi ellerinizin arasından kayıp giderken terk edilmişliği ve elinizden hiçbir şeyin gelmediği durumlarda çaresizliği sonuna kadar hissedeceksiniz. Squall kadar umursamaz bir karakterin kabuklarını aştıkça altında neler yattığına şaşıracaksınız. Yüzeysel görünen tüm olayların arkasında aslında ne kadar karanlık bir geçmiş yattığını öğrendikçe daha fazlasına susayacaksınız. *FF8* sizi öyle ya da böyle içine çekecek.

Ve bir kez çektiğinde, umarım neden aynı oyunun 36. tur için bilgisayarımda hâlâ yüklü olduğunu da anlayacaksınız.

EPİK BİR BAŞLANGIÇ YAPAN, HER ANI VE KARAKTERİYLE BÜYÜLEYEN VE DE MÜKEMMEL SONLANAN BİR KLASİK.

NEDEN EFSANE OLDU

BALAMB GARDEN

İşte adsız dünyasında gitmeyi en çok istediğimiz yer bu okul. Dairesel formlardan oluşan tasarımlarıyla incecik motiflerle işlenmiş duvarları, alışılmışın tamamen dışındaki mimarisiyle sonradan koca bir karargâha dönüşmesini sağlayan geçmişi, oyunun her anında dönebildiğimiz gerçek ev hissiyatı... Çok şey sayılabilir Balamb Garden'ın neden bu kadar özel olduğuyla ilgili. Ama belki de video oyunları içinde en çok "ev" gibi hissettiren yerlerden biridir bu sebeplerden ötürü.

EKİP GİBİ EKİP

Her bir üyesini önemseyebildiğiniz kaç ekip var oyun dünyasında doğru söyleyin şimdi. Aynı yaş aralığında olmaları, her birinin kendi serüvenleri olmasına karşın ortak noktaları bulmakta da zorlanmayışları, çocukluktan itibaren birlikte geçirdikleri zamanlar, aynı kişilere şükran ve nefret duymaları... Karar anlarında hepsinin birbirini destekleyişi... Gerçekten önemsediğiniz, desteğinin arkanızda hissettiğiniz insanlarla yaşanan bir maceranın tadını alıyorduk oyunda ve bu hiçbir şeye değişilmezdi.

AKIŞ HIZI

Her oyunun örnek alması gereken bir akışı var bana kalırsa FF8'in. Hikâyenin anlatımı bir an olsun yavaşlamazken görevler, sorumluluklar ve olaylar arasında her zaman dünyanın keyfini çıkartmanıza da izin veriyor oyun. Yan görevler asla "görev" gibi hissettirmiyor ve ödülleri olmazsa olmaz da değil ama hepsi kendini merak ettirerek yaptırıyor. Dünyanın geçmişi ana hikâyede verilse de daha fazlası gezip dolaşarak, farklı karakterlerle etkileşime geçerek bulunabiliyor, bu da keşfi değerli kılıyor. Onuncu oynayışımda bile yeni fark ettiğim detaylara sahipti oyun, hatta bazı çok ufak şeyleri 30. oynayışımda bile ilk kez gördüm, bunu yapabilmek de kolay şey değil elbette.

TINILARDA KAYBOLMAK

Üstat Uematsu'nun kendini aştığı oyundur bu. Her bir melodisi kendi sahnesini akıllara kazıyacak kadar özgün ve güçlü, her biri doğru duyguları harekete geçirecek doğru notalara basıyor. Açık alanda koşarken müziğe kapılıp gitmek, fütüristik şehir Eshtar'da tıpkı şehrin kendisi gibi alışılmadık notalar eşliğinde dolaşmak, boss savaşlarında adrenalini sonuna kadar hissetmek, son savaşın her bir aşamasında daha ürkütücü, daha heyecanlı, daha epik hale gelen müzik değişimi... Ne kadar çok sıralı şey yazdım bu yazıda. Anlatacak o kadar şey var ki, buna rağmen müzikleri ancak bahsi geçen anlarda hem dinleyip hem de sahneleri yaşayarak gerçek potansiyelinde hissedebilirsiniz.

UNUTULMAZ ANLARI

Rinoa'yı kurtarmak için uzaya atladığımız sahne, okulların birbirine girdiği muhteşem savaş sekansları, zaman sıkışmasında yolumuzu bulmaya çalışmamız, Squall'ın neredeyse öldüğü büyücü savaşı, açılış videosu, kapanış videosu, ekibin yarısının akıbetini bilmeden geçirdiğimiz saatler... FF8 saymakla bitmeyecek kadar unutulmaz anla dolu, hatta oyunun tamamı bu anlara ulaşmaya çalıştığımız bir süreç adeta. Bir bütün olarak efsane olmasını, onlarca efsane sahnesine borçlu aslında.

AŞK!

Burada benim oyuna olan aşkımdan değil, oyun içindeki aşktan bahsediyorum ve pek çok formu var bunun. Squall ile Rinoa arasında nefret ilişkisiyle başlayıp her bir ilmeğinin tek tek örülmesine şahit olduğumuz unutulmaz ilişki spot ışıkları altında olanı elbette. Ama öte yandan Headmaster Cid ile adını şimdi verip sürpriz bozmak istemediğim kişinin aşkı (evet, oyun 18 yıllık ve ben hâlâ spoiler vermek istemiyorum), Seifer'ın işler kontrolden çıktıktan çok sonra bile tereddüt etmesine sebep olan duyguları, Irvine'in kendince gayet haklı sebepleri olan düşkünlükleri... Laguna, Julia ve Raine... FF8 her açıdan aşkı yaşıyor ve yaşatıyor oyuncuya.

BİR BÜYÜME ÖYKÜSÜ

Yalnızca karakter gelişimiyle bitmiyor FF8'in büyüme hikâyesi. Aslında ergenlik çağındaki gençlerden oluşan bir ekip pek çok sorgulama için de harika bir zemin hazırlıyor. Squall'ın insan ilişkilerine olan bakış açısı her insanın bir dönem sorguladığı değerleri yansıtıyor aslında. Bunun dışında iyi ve kötüyü sorguladığı iç düşünceleri, büyümenin, yetişkinliğin ne olduğuna dair fikirleri, sorumluluğu üzerinde hissettiği anlarda karar verirken neleri hesaba katması gerektiğini sorgulaması, kişiliğiyle çatışan kararlar almak zorunda kaldığında yaptığı hareketler ve daha pek çoğu, hayatı öğreten cinsten sahneler hazırlıyor. Squall'ın gelişimi, aslında her gencin yetişkinliğe geçişteki değişiminin bir yansıması adeta.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



WEST ADVENTURE *[PC]*

Aslında bir süre öncesine kadar bu oyunu ben de bilmiyordum. Daha doğrusu hatırlamıyordum. Uzun zaman forumlarda ve genel arama motorlarında aradım ve yanlış hatırladığım birkaç nokta yüzünden ismini yıllar yılı öğrenemediğim oyunu şans eseri gördüğümde kalbimde kelebekler uçuştu.

1994 yılında Panda Entertainment tarafından geliştirilen macera oyunu West Adventure'u nasıl oldu da 1996 yılında Kuşadası'nda küçük bir çocuk olarak oynadım bilmiyorum tam olarak. Zamanında oyunlar ve bilgisayarla beni tanıştıran çok bilgili bir ağabeyime teşekkür etmem gerek sanırım bu konuda.

Eski dostum Ali'yle birlikte iki kafadar ekranın başına geçiyor, bilgisayarın yanındaki not defterinde yazılı MS-DOS komutlarıyla bir şekilde oyuna ulaşıyor, ben klavyenin sol tarafındaki harf bölümünü o da sağ taraftaki yön tuşlarını kullanarak karakterlerimizi seçip maceramıza başlıyorduk. Derinliğe sahip 2D platformda üç karakterin de kendine has makyajlanmış hareketleri vardı. Maymun olan elindeki sopayla rakibine vururken, domuz uçan popo saldırısı yapıyordu mesela. Temelde aynı hareketler de olsa bir tanesi tırmık bir tanesi değnek kullandığı için o zamanlar farklı bir his uyandırmayı başarıyordu. Bir yandan gelen düşmanlarımızı pataklıyor, bir yandan da birbirimizi koruyup kolluyorduk.

Günlerce denememizin sonrasında oyunu bitirdiğimiz andaki heyecan ve neşemizi unutamıyorum. Sanırım, oyunlara olan özel ilgim o günden sonra başladı. Şimdi dünyanın iki farklı yerinde yaşasak da tahmin ediyorum ki Ali de o güzel günleri düşündüğünde West Adventure aklına gelen ilk şeydir. ■ **ARES**



JOURNEY TO THE WEST

Sonrasında öğrendiğim bir konu da oyunun Wu Cheng'en tarafından yazılan Journey to the West isimli 1592 yılı basımlı Çin edebiyatı klasiğinden esinlenmiş olması. Budist rahip ve 3 öğrencisinin yolculuğu Panda Entertainment'a ilham kaynağı olmuş ki oyunda seçebildiğimiz karakterler bu üç öğrencisi Monkey, Pig and Friar Sand.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

DAREDEVIL *[GBA]*

İşi yüzdeye dökecek olursak çizgi roman oyunlarının Jet Fadıl'dan bile kötü bir sicile sahip olduğu bilimsel bir gerçek. Hele ki bir de çizgi roman filmi uyarlamasıysa insan haklarına aykırı sayılabilecek boyutta örnekler söz konusu. Lakin söz konusu Daredevil olunca iş askerliği kantinci olarak yapmak gibi geliyor çünkü adamın topu topu bir tane oyunu var. E büyük bir Daredevil hayranı olarak da kendisinin tek oyununu kaçırmak bana yakışmazdı tabii.

Bu sebeple oyunun kartuşunu ta İngiltere'lerden getirtip oyunu bitirdim. Zaten taş çatlasa 2-3 saat süren bir beat 'em up idi. Herhalde hayatımda gördüğüm en özensiz oyunlardan da biriydi, eminim bilgisayarla gelen Mayın Tarlası'nın tasarımı bile bundan daha uzun sürmüştür. Düşman çeşitliliği az, tur tasarımları özensiz, kendinizi süper kahraman gibi hissettirecek hareketler yok, feci şekilde rutin ve yapay zekâ yerlerde. Düşünün, en büyük düşmanlarınız siz bir kutunun üstüne çıkınca, ya da köpek ısırmasın diye eğilince kılınıza bile dokunmadan ortalıkta boş boş koşturuyorlar. "Ulan ben nerede kahramanlık yapıyorum?" sorusunu sorarken buldum kendimi.

Aşikâr biçimde oyun GBA'nın kapasite ve standartlarının çok altında. Adamlar da bunu fark etmiş olacak ki Daredevil kültürüyle doldurmuşlar oyunu. Keza karakter biyografileri, artwork'ler, resimler içeren bonus kısmı çok hoş. Oynamaktan ziyade okumak amaçlı alırsanız tatmin olabilirsiniz yani. Bir Daredevil hastası olarak beni bile çok eğlendirmediğine göre beat 'em up kriziniz tutmadığı sürece tavsiye etmiyorum. Zaten piyasada onlarca güzel beat 'em up varken bunu seçerseniz de aynanın karşısına geçip yüksek sesle "Neden?" sorusunu birkaç kez sorun derim. ■ **EMRE S.**



YARIM BIRAKILAN DAREDEVİL OYUNU

Yazıda Daredevil'in bir tane oyunu var dedim ama kısmen yalan söylemiş oldum. Bir de PS2, Xbox ve PC için geliştirilmeye başlayıp çeşitli sebeplerle yarım bırakılan bir oyun daha var aslında Man Without Fear diye. GTA çakması şehirde dolaşıp suçları durduruyoruz falan, internette videolarını görebilirsiniz. Yarım hali bile GBA versiyonundan güzel ama.





SOMUT KANIT

[PERSONA 4]

Hastanede part time iş bulmuştum. Geceleri bina sessizken etrafı temizlemek ürkütücü oluyordu biraz ama bunu o kadar da sorun etmiyordum. Yine de koridorda siyah matem elbisesi içindeki yaşlı kadını gördüğümde irkilmedim desem yalan olur. Gerçek mi değil mi diye bir an şüpheye bile düştüm. O da beni gördüğüne şaşırmış gibi geldi uzaktan, bir süre yüzüme baktı, sonra müsaade isteyip, arkasını dönüp uzaklaştı. Neyse ki kaba davranışından dolayı özür bile dilediği sonraki karşılaşmamız daha normaldi. O günden sonra nehir kenarındaki çimenlikte karşılaşır olduk ara sıra. Havadan sudan, kasabadan bahsediyorduk. Bir tek kendini tanıttığı anda bir tuhaflık var gibiydi: "İsmim Hisano Kuroda. Ben Ölüm'üm."

Kasabada yaşanan doğaüstü tuhaflıklara aşina olduğum için bir anlığına aklım başka yerlere gitti ama hayır, Hisano sıradan bir kadındı. Hüzünlü bir öyküsü olan bir yaşlı kadın. Aklı ve duyguları karmakarışıktı Hisano'nun.

Yakın zamanda kaybettiği kocasından bahsetti bana. Zamanında gezgin bir oyuncuymuş, yılda bir kez, turnede bu kasabaya uğradıkları zaman görüşebiliyorlar, onun dışında birbirlerine mektup yazıyorlarmış. Oyunculuğu bırakmış ve Hisako'yla evlenerek buraya yerleşmiş. Uzun, mutlu bir evlilikleri olmuş.

Diyordu ki "Şu an tek istediğim şey onun yanında olabilmek. Ama olamayacağımı biliyorum. O Cennet'e gitti, benim gideceğim yerse eminim Cehennem."

"İyi kalpli, dürüst ve sadık bir erkekti. Hastalandı ve yataktan kalkamayacak hale geldi. Bir koca olarak başarısız olduğu için benden hep özür dilerdi ve özür dilediğinde hep hüzünlü bir şekilde gülümserdi... Hastalığı ilerlediğinde korkusunun ve öfkesinin acısını benden çıkarmaya başladı. Ama bu beni hiç rahatsız etmedi. Evlendiğimiz gün yemin etmiştim: Hastalıkta ve sağlıkta. Ama o unuttu. Benim kim olduğumu unuttu. Onu sevdiğime kendimi ikna edemedim. Bana o kafası karışık gözlerle bakmasını affedemedim. Ve ağladığımda gözlerimdeki yaşları, tıpkı eskiden olduğu kişiymiş gibi silmesini de affedemedim. Bedenindeki yabancının, aklını günbegün çalıyor olmasına dayanamadım. Uyurken onu öldürmeye çalıştım. Ama yapamadım. Yanında dikilirken bana baktı ve... gülümsedi. Tıpkı ben genç bir kızken yaptığı gibi. Ve eskiden beni sevdiğini söylediği sesle sordu: 'Kimsiniz hanımefendi?' Bu üç yıl önceydi. Kim olduğumu her sabah unutuyordu. Onun için bir yabancıydım, en sonuna kadar… Onunla son gününe kadar bir yabancı ilgilendi. Bu onun cezasıydı. Beni unutmanın cezası... Ve öldüğünde rahatladım. Diğer her şeyden önce rahatlama hissettim. İkimiz için de her şeyin sona erdiği için rahatladım. O an fark ettim ki bunca zamandır onun ölmesini istiyormuşum. Ve ben istediğim için bu dünyayı bırakıp tanrılara ulaştı. Ben Ölüm'ün kendisiyim."

Pişmanlık ve üzüntüyle doluydu Hisano. Ama hayır, bundan ibaret değildi her şey. Bu derece büyük bir pişmanlık ve üzüntüye sebep olan başka bir şey olmalıydı ve o şey birbirlerine gönderdikleri mektuplarda gizli olmalıydı. Kasabadaki tanıdıklarımın da yardımıyla uzun zaman önce kaybettiği mektupları buldum ve Hisano'ya getirdim. Mektupları atmak istiyordu ama neyse ki öncesinde biraz göz gezdirmek istedi. Eski kocasına yazdıklarından bir parça okudu. "Kalbimi rüzgâr yapsam ve sana doğru yollasam ellerine alır mıydın?" yazıyordu, "kavuşma günü yaklaştıkça her gün daha bir aydınlık hale geliyor" demişti. Çok fazla okuması gerekmedi Hisano'nun.

"Onu bu kadar çok sevmişim. Ve beni unuttuğu için o yüzden bu derece üzüldüm. Zavallıymışım. Sersemmişim. O... o benim sahip olduğum her şeydi. Ve şimdi gitti. Bunu kabullenmem gerek. Asla gerçekleşmeyecek bir mucizeyi bekledim. Ve farkında bile olmadan dünyada en çok sevdiğim insanın ölmesini ister hale geldim. Yalnız, unutulmuş hissettim. Sonunda beni unutmuş olsa da beraber yaşadığımız hayat birbirimize bağlılığımızın ispatıydı. Bana olan aşkı asla bir yalan değildi. Bütün bu mektuplar kanıt. Ben anlayamadım. Sanırım onun sevdiği Hisano olarak yaşamayı deneyeceğim, bir kez daha..."

"Güçlü ol" dedim Hisano'ya, "Haklısın... Ama yapabilir miyim acaba?" dedi bana. Bunları söylerken gülümsediğini ve gözlerine geri dönen ışıltıyı görmek bana bu sorunun yanıtını da vermişti zaten.

Bana mektuplardan ilk bahsettiği günde söyledikleri geldi aklıma: "Tek bir satır bile yüzlerce sözden daha fazlasını taşıyabilir." O an Hisano'yla eski kocasının birbirlerine yazdıkları mektuplara şükrettim. Duyguları ne kadar güçlü olursa olsun insan... unutuyor. Araya hayat giriyor. İyi ki o ikisinin birbirlerine birbirlerini hatırlatacakları somut, içten kanıtları vardı. ■ ÖMER

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

TENGEN TOPPA GURREN LAGANN

Anime sevmeyene anime sevdirir; rap sevmeyene rap, opera sevmeyene opera sevdirir; mecha sevmeyene mecha, aksiyon sevmeyene aksiyon sevdirir; kısacası ÖLÜYÜ MEZARINDAN KALDIRIR BU SERİ! ALL-CAPS YAZMAK İSTİYORUM ULAN YAZININ GERİ KALANINI!!!

En başta Simon'u matkabıyla yeraltı köyünü genişletmek için tüneller açarken görürüz. Yerin dibinde, bir çukurun içinde, işinde gücündeki bir çocuk… Cennetleri delecek bir seri için ne kadar da minik bir giriş… Olayların varacağı yerleri tahmin bile edemezsiniz diyeyim. Sözlükte epik kelimesinin yanına eklenecek şeydir Gurren Lagann, aklınız çıkar. Sadece olayların çapı değil ama olay, böyle bir gaz yok! Hayır gerçekten YOK! Bağıra çağıra edilen dünyadan büyük laflar, manyak bir senaryo, patlamalar, daha çok bağırış, daha çok aksiyon, daha fazla epik an, DAHA FAZLA HER ŞEY! Ya vallahi engel olamıyorum her cümleden sonra yumruklarımı sıkmaya! Nice oyun nice film nice anime izledim Gurren Lagann'daki o gaz hakikaten hiçbir şeyde yok! Matkapla bir şeyleri delmek, bir şeylerle birleşmek, ne kadar erkeksi hissediyorsanız o kadar güçlenmek üzerine bir seri dünyanın en gaz şeyi olmaz da ne olur?!? Ha evet biraz aşırı erkeksi bir seridir bu arada, not etmiş olayım.

Net söyleyeyim Gurren Lagann izlemediğiniz her ana yazık. Ha ama öyle telefondan, laptop'tan falan izleyecekseniz hiç izlemeyin daha iyi. Şöyle büyük ekranda açacaksınız, hoparlörü kökleyeceksiniz, üf! O efsaneler efsanesi son bölüm bittiğinde önce bir kalacaksınız, sonra kalkıp bir şeyleri yumruklayacaksınız ve bağıracaksınız:

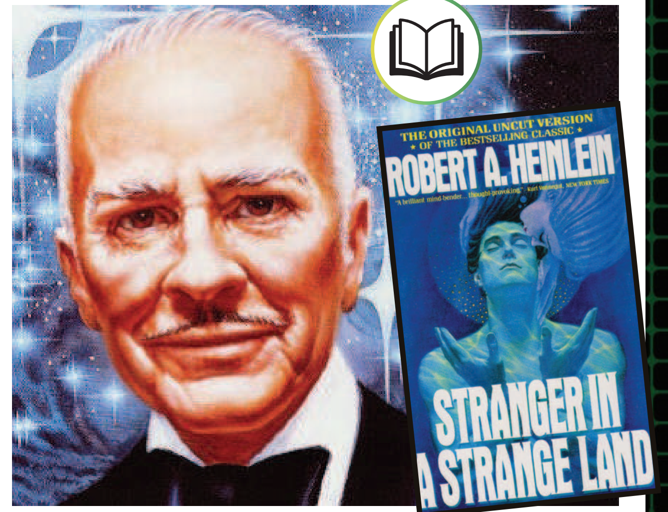
SEN BENİM KİM OLDUĞUMU SANIYORSUN ULAN!!! **ÖMER**



YABAN DİYARLARDAKİ YABANCI ROBERT A. HEINLEIN

1961 yılında ilk kez baskıya girdiğinde, Yaban Diyalardaki Yabancı'nın dörtte biri editörlük aşamasında kesilip atılmıştı. Bundan tam 28 yıl sonraya kadar da o sansürlenmiş kısım kimse tarafından görülmedi. Neden sansürlenmişti peki? Çünkü ünlü bilim kurgu yazarı Robert A Heinlein'ın magnum opusu, sözünü sakınan cinsten bir eser değildi. Mars'ta, Marslılar tarafından büyütülmüş bir insanın yetişkin halde dünyaya gelmesiyle ön yargılardan bağımsız kültürel normlarla yoğrulmamış ve herkese aynı mesafeden bakabilen bir insanın dünyada ne kadar yabancı, ama aynı zamanda ne kadar da saf olabileceğini anlatıyor kitap.

Heinlein felsefeden tarihe, biyolojiye, edebiyata, sanata ve hayatın aklınıza gelebilecek her alanına dokunuyor bu 770 sayfada. Hiçbir sözünü esirgemediği gibi bazı noktalarda bir romandan çıkıp bilimsel bir makaleye bile dönüştüğü oluyor kitabın. Hayatta yalnızca bir kere değil, farklı dönemlerde birden fazla kez okunduğunda çok farklı anlamlar da çıkarılabilecek gerçek bir başyapıt Yaban Diyarlardaki Yabancı. Alegorilerinden, dini sorgulamalarından ve korkusuz mesajlarından rahatsız olacak kitlenin boyutunu ancak okuduğunuzda anlayabilirsiniz. Heinlein'ın bu kitabı okuyanlara verdiği mesaj da çok açık bana göre: "Düşüncelerden korkan insanlardan olmayın." **TARIK**





TOP GUN

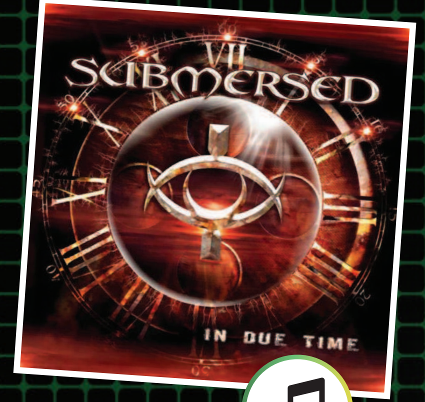
Bu filmle ilgili tuhaf anılarım var. Ne var ki bunların tümü çocukluğumdan değil; film benim doğduğum tarihte çıktı. Bense bu filmi ilk defa, soğuk bir New York gününde (hayalimde hep şu cümleyi kurmak vardı), Times Square'deki Virgin Mega Store'dan alıp izlemiştim. Birbirine yaşça iki yakın ablamın bu filmin video kasetini aldıklarını ve duvarlarını Top Gun posterleriyle süslediklerini hatırlıyorum. Her ne günümüzde kızlar Tom Cruise'dan sıkılmış olsalar da, hatta kimi zaman bücür yaftası yapıştıracak kadar ileri gitseler de, o dönem işler farklıymış demek ki.

Top Gun, soğuk savaş dönemini en bir klişe Amerikan stereotipleri üzerinden işleyen, sık sık zevzekleşen bir filmdir. Kurallara karşı alerjisi olan Maverick, wingman'i Goose, Iceman ve adını bilmediğim iri kıyım wingman'i (Kâmil diyeceğim izninizle), ABD'nin en seçkin savaş uçağı pilotlarına eğitim veren Top Gun akademisine giderler ve olaylar gelişir. Hani izlemediğiniz ihtimalini göz önüne alarak, spoiler vermeden şöyle devam edebilirim: Şimdi bu Maverick ateş gibi bir abidir, kendisi gibi pilot olan babasıyla ilgili son derece esrarlı mevzular vardır, ayrıca dilini kertenkele gibi kocaman çıkartarak, kurbağa tipli akademi hocası Kelly McGillis'i çok pis öper (tüh, verdik spoiler). Iceman inceden aseksüel, aklı tamamen işinde bir profesyoneldir. Bu Iceman, gördüğü andan itibaren, biraz da başkalarından duyduklarına dayanarak Maverick'i güvenilmez bulur (haksız da değil hani) ve aralarında bir rekabet doğar. Atara atar, gidere gider atışmalar başlar, seksi vücutlar Johnson bebe yağıyla yağlanır ve plaj voleybolu oynanır.

Film teknik olarak son derece başarılı. İt dalaşı sahneleri abartı Amerikan kahramanlıklarını barındırıp fizik kurallarının üzerine tükürme eğilimi gösterse de, filmin çekildiği dönem göz önüne alındığında genel anlamda inandırıcı ve sürükleyicidir (savaş uçakları konusunda aman aman bir bilgim yok, not düşelim). Amerikan ordusunun elinde MIG bulunmadığından da, filmde F5'ler Rus uçağı taklidi yapar.

Top Gun, 80'ler sonu ve 90'lar başı Türkiye'sinde de epeyce popüler olmuştur. Türkiye'nin o dönemki siyasi açılımlarının, burjuvanın sosyal altyapısını nasıl da şekillendirdiği meselesine girmiyorum; siz zaten demek istediğimi anladınız. Neşe Karaböcek (nasıl Bilecik diye bir şehir varsa, böyle birisi de var), Berlin'in filmin soundtrack'inde yer alan "Take My Breath Away" şarkısını almış, "Beni Bana Ver" olarak kovalamıştır (kovalamak=coverlamak). Neden "Nee-fe-siii-mii keees" değil, hiçbir zaman anlayamadım (çünkü müzik fakiriyim de ondan). Bir de tabii içinde Tolga Savacı'nın Maverick'in bir türevi olarak bulunduğu "Barışta Savaşanlar" isimli dizimizi de unutmayalım.

Sanki filmi sırf ezdim gibi oldu ama aslında öyle değil. İtiraf etmeliyim ki, bu film her zaman guilty pleasure listemin en üst sıralarında yer aldı. Eğer Amerikan klişelerine özel bir düşmanlığınız yoksa savaş uçağı göresiniz geldiyse (böyle bir şey var mı acaba :P) ve en önemlisi izlemediyseniz, bir şans verebilirsiniz. ■ YİĞİT





SUBMERGED
IN DUE TIME

2000'lerin başında Evanescence, 12 Stones, Creed gibi oldukça popüler pek çok grup Wind-Up Records'un bünyesinde albüm çıkartıyordu. Yetenek avcılığı nedir desem şirketi gösterirdiniz yani, o derece. İşte ben de ÖSS'ye hazırlanan bir gençken son keşifleri olan 4 yeni grubu tanıtmaya başlamışlardı: Strata, Big Dismal, Boysetsfire ve hayatımda en çok seveceğim grup olacak olan Submersed.

O dönemler Wind-Up Records'tan babam çıksa dinleyecek olan ben, Submersed'in Hollow klibini izler izlemez grubun albümünü dinlemem gerektiğini anlamıştım. Lakin yanılmamıştım da, hayatımda dinlediğim en iyi rock albümlerinden biriydi In Due Time, hâlâ da öyledir. Vokal Donald Carpenter'ın sesi oldukça etkileyicidir (ki şu an kendisiyle can ciğer kuzu sarması olacak kadar büyüttüm hayranlığı), Eric Friedman'ın gitar melodileri mest edicidir (ki kendisi Creed'in gitaristliğine kadar yükselmiştir), albümde yer yer oldukça tatlı blues melodileri vardır ve şarkı sözleri oldukça vurucudur. Tabii albümün başarısının arkasındaki sebeplerden biri de şu an gitar ilahlarından biri olarak görülen Mark Tremonti'nin prodüktörlüğünü üstlenmesidir şüphesiz.

O gün bugündür abartmıyorum kime tavsiye ettiysem albümü çok sevdi. Direkt akılda yer eden melodisiyle Hollow, blues esintileri içeren Flicker, Donald'ın vokalini konuşturduğu You Run, öfkesiyle Divide The Hate, romantik tatlarıyla Piano Song, Deny Me ve Dripping derken resmen boş parçası olmayan, baştan sonra efsane bir albümdür In Due Time. Zaten bu albümle de benim gibi sadık bir dinleyici kesimi elde ettiler ve 2004'ün en sürpriz albümlerinin arasında yerlerini aldılar.

Her ne kadar ikinci albüm biraz zayıf kalıp grup dağılsa da o yılların en sağlam gizli hazinelerinden biridir In Due Time. Azıcık samimiyetimiz varsa bile bana güvenip bir dinleyin derim. Teşekkür işini de bir ara hallederiz. ■ EMRE S.

Oyungezer
SAYI: 125- 2018/03

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Mert Yiğit Doğru

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Melih Şahin, melih@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 28 Şubat 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

126

FAR CRY 5

MODERN AMERİKA'NIN YOBAZ TOPLULUKLARIYLA TANIŞMAYA HAZIR MIYIZ?

Blessed are those who hunger and thirst for righteousness for they will

NİSAN'DA OYUNGEZER'DE


Arise